Grande Maestro Ramas

22

# I BUCANIERI DI SHADAKI



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

*A Chris e Sally, piú uno*

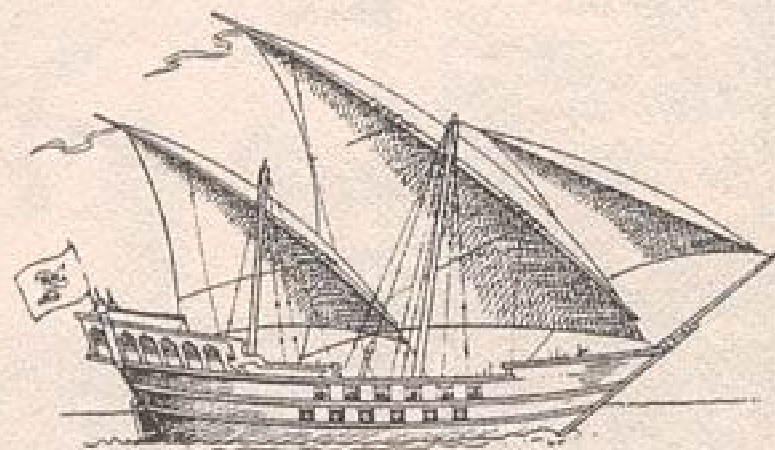
ISBN 88-7068-841-0
Titolo originale: «Lone Wolf - The Buccaneers of Shadaki»
Prima edizione 1994, Red Fox Children's Books

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866

# I BUCANIERI DI SHADAKI

## JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni E. Elle



Shadaki
&
Le Terre della Libera Alleanza
del Magnamund Meridionale
(un tempo Impero di Shadaki)
GOLOGO
Golfo di Gorgoran
ELZIAN
Monte della Sedia del Paradiso
Golfo di Tentarium
Colecana
Sha Nezh
Palude dei Serpenti
Baia di Lon
Lon
Luobi
Khazhiem (Le isole Valorose)
Tigbra
Mzulu
Tass
Zos
F. Loga
ZHARLOUM
Golfo di Ralzuha
Dlash-da Ralzuha
Lura
Isola Minaaz
Isola Vos
Dozah
Euz
Isola di Kobra
Porta di Kastrow
Golfo dei Serpenti
Punta del Pugnale
Isola del Pugnale
Hylt
Punta Szah
Kao
Passo Fezan
F. Ocka
MASAMA
Razidz
Lupopo
F. Dazh
La Coda del Drago
Tiksha
Karr
F. Madrari
Tonos
Isola Coukania
KITAEZI




Punta del Pugnale
Isola del Pugnale
Isola Zodora
Hylt
Punta Szah
Lupopo
Kao
Razide
Karr
MASAMA
Tiksha
Isola Coukania
Tonos
Monti Halbuk
F. Madrari
KITAEZI
CAENO
Whung
NHANG
Zhas Zassa
JAZER
F. Rau
I Koltain
TIKLU
Manuru
Monti Shada Meridionali
Deserto di Sadi
SHADAKI
Kiaow
S
O
N
0 100 200 300
SCALA IN MIGLIA
Oceano Koltainian
Isole Kazan
Isola di Lorn
Amida
L'Azanam
Shuri Point
Mare dei Sogni
Mura di Azakawa
Monti Shuri
Wendi
Colline Chansi
PORTO DI SUHN
FORLU
KARNALI
Paludi Gurlu
Zhanis




Pianure
Colline
Monti
Palude
Giungla
Deserto
Strade
Pista
Traghetto
Foresta di Conifere

# REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE | NOTE

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |

| ZAINO (massimo 10 Oggetti) | PASTI |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | - 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare |
| 5 | |
| 6 | BORSA (massimo 50 Corone d'Oro) |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

| COMBATTIVITÀ | RESISTENZA |
|---|---|
| | 0 = morto |

# DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA RESISTENZA

| GRANDE MAESTRO | RAPPORTO DI FORZA | NEMICO |
|---|---|---|
| GRANDE MAESTRO | RAPPORTO DI FORZA | NEMICO |
| GRANDE MAESTRO | RAPPORTO DI FORZA | NEMICO |
| GRANDE MAESTRO | RAPPORTO DI FORZA | NEMICO |
| GRANDE MAESTRO | RAPPORTO DI FORZA | NEMICO |

GRADO DI GRANDE MAESTRO



# OGGETTI SPECIALI

| DESCRIZIONE | IMPIEGO |
| --- | --- |
| | |

## ARMI RAMAS

Nome:

Tipo: + COMB =

Proprietà uniche:

+ COMB =

# ARMAMENTO

| ARMI (massimo 2) |
| --- |
| 1 |
| 2 |
| Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB. |

## ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA

| | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| PUGNALE | | LANCIA | |
| MAZZA | | DAGA | |
| MARTELLO | | ARCO | |
| ASCIA | | SPADA | |
| ASTA | | SPADONE | |

## FARETRA E FRECCE

| Faretra | Numero di frecce |
| --- | --- |
| SÌ / NO | |




# INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5083 e trentatre anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas è stato quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Nell'anno PL 5075 Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas, ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi più alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL 5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne scagliato un attacco contro il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund.

La sconfitta dei suoi servitori riempì d'ira il Re delle Tenebre e infiammò il suo desiderio di vendetta. Tre anni più tardi egli creò e inviò nel Sommerlund un suo campione del male di nome 'Il Destino del Lupo', in tutto identico a Lupo Solitario. Mentre quest'ultimo era impegnato in una missione oltremare, il campione di Naar terrorizzò gli abitanti della tua terra cercando di coprire di fango la reputazione e l'onore dei Ramas. E avrebbe potuto riuscire nei suoi intenti malefici, non fosse stato per il coraggio e la determinazione di Lupo Solitario. Egli, infatti, fatto ritorno a casa, diede la caccia al suo nemico in un'antica necropoli, nella città sommerliana di Tyso. Qui, nella cripta sotterranea, Lupo Solitario e il suo malvagio alter-ego vennero risucchiati dal Cancello dell'Ombra per emergere entrambi nel remoto pianeta di Avaros, dove ebbe inizio un mortale duello. Sconfitto il nemico, Lupo Solitario scoprí che Naar era in possesso della favolosa Pietra di Luna degli Shianti, un manufatto meraviglioso creato migliaia di anni or sono dagli Shianti, creature semi-divine la cui presenza sul Magnamund aveva preannunciato l'arrivo dell'umanità. Questa pietra magica contiene il potere combinato della loro magia e della loro saggezza, e tanto importante essa è stata ed è per il Magnamund che qui il tempo si misura partendo dalla sua creazione. Per lungo tempo si è creduto che il luogo dov'era conservata la Pietra di Luna fosse noto solamente ai discendenti degli Shianti, che vivono nell'Isola di Lorn, nelle terre più remote del Magnamund meridionale; ciò nonostante Lupo Solitario poté constatare che il mistico manufatto era in qualche modo caduto nelle mani del Re delle Tenebre.

All'improvviso il significato della Pietra di Luna divenne chiaro per Lupo Solitario. Naar aveva impiegato i leggendari poteri della Pietra di Luna per aprire Cancelli dell'Ombra nel mondo del Magnamund, in luoghi e in momenti prescelti da lui. Tale potere l'aveva messo in grado di inviare i suoi campioni nel tuo mondo, mentre le forze benigne di Ishir e Ramas erano state tenute lontano, impotenti a contrattaccare. Solo Lupo Solitario e voi adepti del Nuovo Ordine dei Ramas avete opposto resistenza agli agenti di Naar dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre.

Tornato a Sommerlund dal Pianeta delle Tenebre, Lupo Solitario capì che la battaglia contro il male non era ancora finita. Sapeva che, se si voleva impedire che altri servitori del male entrassero nel Magnamund attraverso i Cancelli dell'Ombra, egli sarebbe dovuto tornare a recuperare la Pietra di Luna. Solamente così il Magnamund si sarebbe potuto dire salvo dagli attacchi degli eserciti di Naar. Due anni or sono, con l'aiuto del suo più fido alleato, Lord Rimoah di Dessi, Lupo Solitario mantenne il proprio impegno e ritornò nel dominio del dio del Male a riprendere la Pietra di Luna degli Shianti. Al suo trionfale ritorno, Lupo Solitario depositò la Pietra di Luna nella Volta del Sole, la sua sala personale sistemata nei recessi più profondi della cittadella fortificata del Monastero Ramas. Egli aveva così sperato che il favoloso manufatto potesse rimanere lì per sempre, custodito da generazioni di Ramas che lo avrebbero tenuto lontano dagli artigli di Naar. Il recupero della Pietra di Luna aveva negato ai campioni del Re delle Tenebre accesso sicuro al Magnamund, ciò nonostante Lupo Solitario sapeva che vi erano molti agenti di Naar sullo stesso Magnamund, nascosti nell'ombra e in attesa di mettere in atto i suoi ordini malvagi. Di certo essi non si sarebbero fermati di fronte a nulla pur di recuperare la Pietra di Luna.

Ad un anno dal ritorno di Lupo Solitario, divenne chiaro che i suoi desideri non potevano venire soddisfatti. Dapprima la presenza della Pietra di Luna sembrò avere grandi effetti benefici per Sommerlund: le messi crescevano abbondanti, le malattie diminuirono, e i bimbi appena nati erano tutti sani. Anche i figli dei più poveri, che un tempo avrebbero visto solo uno su tre dei loro bambini sopravvivere per più di un mese, godevano tutti di ottima salute e manifestavano eccezionale sviluppo sia fisico che mentale. I sommerliani chiamarono questo straordinario periodo di benessere 'la Benedizione della Pietra di Luna'; ciò nonostante tale felicità non poteva durare. Il potere della Pietra di Luna era una grande forza del Bene, ma comportava anche uno sconvolgimento dell'ordine naturale delle cose del Magnamund. Ben presto la morte stessa divenne una rarità a Sommerlund, e le quattro stagioni dell'anno si trasformarono in una sorta di primavera senza fine. Lupo Solitario manifestò grande preoccupazione per i cambiamenti arrecati dalla Pietra di Luna e cercò il consiglio del suo amico più caro, Banedon, il Capo della Corporazione della Stella di Cristallo, la gilda dei Maghi di Sommerlund. Banedon consigliò a Lupo Solitario di allontanare la Pietra di Luna prima che gli effetti del suo potere risultassero irreversibili. Per regolare nuovamente l'equilibrio della natura, bisognava riportare la Pietra di Luna nell'Isola di Lorn, nel Magnamund meridionale

e restituirla agli Shianti, creatori del meraviglioso artefatto. Soltanto loro avrebbero potuto impedire che i poteri della Pietra di Luna distruggessero l'ordine del mondo.

Lupo Solitario si disse d'accordo con Banedon: la Pietra di Luna doveva essere restituita agli Shianti. Gli effetti fisici della sua presenza stavano cominciando ad attrarre l'indesiderata attenzione di coloro che cercavano segretamente di mettere in atto la vendetta di Naar contro i Ramas. Quando uno degli agenti di Naar venne catturato da una pattuglia di Ramas a poche miglia dal Monastero, Lupo Solitario capì che non c'era più tempo e decise di agire immediatamente. Si provvedette ai preparativi per un lungo viaggio, mentre tra i Ramas si sparse la voce che Lupo Solitario in persona si sarebbe preso la responsabilità di riportare la Pietra di Luna agli Shianti. Tali sospetti sembrarono trovare conferma quando si venne a sapere che egli s'era assicurato per questo viaggio l'uso del *Cloud Dancer*, il famoso vascello volante di Banedon.

Rimanesti perciò sorpreso e scioccato quando un giorno, di prima mattina, venisti svegliato per una convocazione alla Volta del Sole. In via strettamente confidenziale, Lupo Solitario ti informò che egli aveva deciso di affidarti il compito di riportare la Pietra di Luna agli Shianti. Gli elaborati preparativi che stava mettendo a punto non erano che un diversivo per distogliere l'attenzione da questa missione importantissima che egli affidava a te, il più coraggioso e abile dei suoi Grandi Maestri. Fu con grande orgoglio non privo di apprensione che accettasti il compito.

Lupo Solitario ti affidò la preziosa Pietra di Luna, nascosta in un sacchetto di pelle all'apparenza molto banale, ma le cui cuciture interne erano assicurate da fili di Korlinium, un minerale speciale in grado di celare le potenti energie della Pietra di Luna agli agenti di Naar. Sotto le spoglie di un viaggiatore Ramas, ti imbarcasti al porto di Holmgard su una nave che doveva condurti a Sud per la prima tappa del tuo viaggio, un percorso di 2.000 miglia alla fine del quale avresti raggiunto Elzian, la capitale di Dessi. Questa città leggendaria è la sede di Lord Rimoah e dei Maghi Anziani, unici sopravvissuti della razza più antica di maghi del Magnamund; Rimoah e i Maghi Anziani avevano promesso a Lupo Solitario di aiutarti a raggiungere la destinazione finale. Avevi sperato e creduto che il viaggio sarebbe stato rapido e senza incidenti, ma il fato aveva decretato in altro modo. Infatti, la nave su cui viaggiavi venne attaccata dai pirati al largo delle coste della Vassagonia, subendo gravi danni. Dopo un attracco di fortuna nel porto di Capo Kabar, fosti costretto a proseguire via terra il viaggio verso Elzian. Malgrado i pericoli più svariati e imprevedibili, sei riuscito infine a raggiungere la capitale di Dessi, con grande sollievo di Lord Rimoah e dei suoi ansiosi confratelli, che avevano cominciato a temere il peggio.

Ora ti aspetta la parte più difficile del tuo viaggio verso l'Isola di Lorn. Ed è un viaggio che potrebbe rivelarsi più arduo che mai, poiché ti condurrà nei recessi del selvaggio mondo senza legge del Magnamund meridionale.

# LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare la tua prima avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

**Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 21), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.**

**Avvertenza**: invece che la Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

# IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas più anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventarti da te il tuo nome di Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si

trova più avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o il prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero che hai estratto corrisponde alla seconda parte, o al suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai così ottenuto il tuo nome di Ramas. Puoi annotare il tuo nome Ramas nella pergamena che trovi a pag. 10.

| TABELLA A (prefisso del nome) | TABELLA B (suffisso del nome) |
|---|---|
| 0 = Lama | 0 = Veloce |
| 1 = Fuoco | 1 = del Sole |
| 2 = Falco | 2 = Fedele |
| 3 = Cuore | 3 = Audace |
| 4 = Amico | 4 = della Luna |
| 5 = Stella | 5 = della Spada |
| 6 = Sentinella | 6 = Sagace |
| 7 = Elmo | 7 = della Tempesta |
| 8 = Aquila | 8 = della Runa |
| 9 = Scudo | 9 = Prode |

# LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sarà di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

**Arte della Guerra**

Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

**Controllo Animale**

Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

**Medicina**

Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in qualche combattimento. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recu-

perare in questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

**Sparizione**

Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

**Fiuto**

Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

**Interpretazione**

Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti, e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

**Raggio Psichico**

Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

**Scudo Psichico**

È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

**Difesa**

Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà. Ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

**Divinazione**

Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

# ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore - il Maestro Supremo Lupo Solitario - hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

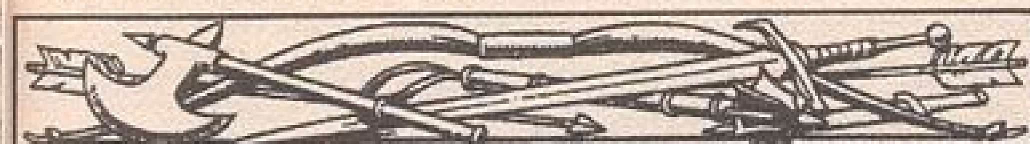
Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Così facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

### 1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura che porti a termine con successo della serie del Nuovo Ordine, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

### 2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

### 3. Arte Superiore della Liberazione
*(Medicina avanzata)*



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combatti-

vità viene ridotta a 8 punti o meno, possono far ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resi stenza. Quest'abilità può essere impiegata soltant una volta ogni venti giorni.

### 4. Arte Superiore dell'Assimilazione

*(Sparizione avanzata)*



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado d modificare notevolmente le loro sembianze esteriori di mantenere queste modificazioni per un periodo d qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecnich avanzate di mimetizzazione che li rendono pratica mente invisibili in spazi aperti.

### 5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado d vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissi mi sensi del tatto e del gusto.

### 6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado d resistere qualora intrappolati da piante ostili; possie dono la capacità di percepire il pericolo di agguati i boschi o fitte foreste.

### 7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente).

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

### 8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

### 9. Arte Superiore della Difesa



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano

dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circ un'ora. L'abilità cresce mano a mano che il Grand Maestro avanza di rango.

### 10. Arte Superiore della Telegnosi
*(Divinazione avanzata)*



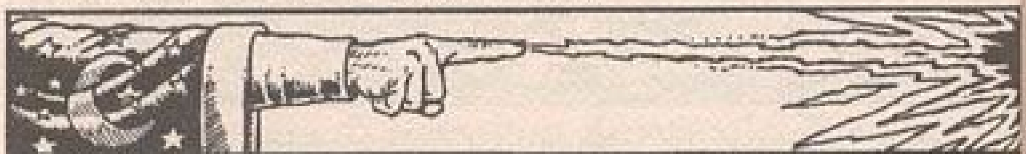
Questa disciplina permette al Grande Maestro di ab bandonare il proprio corpo in uno stato di animazion sospesa e di camminare sotto forma di spirito senz effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e il grado di protezione de corpo che rimane inanimato aumentano mano a man che il Grande Maestro avanza di rango.

### 11. Arte Superiore del Magi-Magic
*(Magia del Regno Antico)*



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad appren dere i rudimenti degli incantesimi di battaglia de Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugn invisibile*. Mano a mano che avanzi di rango, la tu conoscenza della magia del Regno Antico divent sempre più completa.

### 12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
*(Magia della Confraternita)*



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Cap della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi includono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Mano a mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre più completa.

### 13. Arte Superiore dell'Astrologia



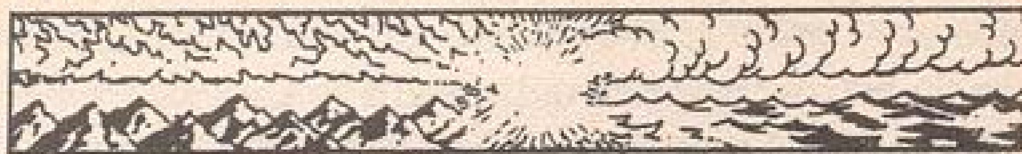
Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di piante e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

### 14. Arte Superiore delle Erbe



Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è così consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

## 15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di ma
nipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco
Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposi
zione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare
concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'ele
mento in questione per scopi specifici: ad esempio, pe
creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare dell
sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La ver
satilità di questa disciplina aumenta mano a mano ch
il Grande Maestro avanza di rango.

## 16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Mae
stro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore de
bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, canta
re, recitare o comporre versi di leggende, riesce
imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numer
di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il poter
di queste abilità bardiche aumenteranno mano a man
che il Grande Maestro avanza di rango.

Se porterai a termine con successo la missione de
libro 22 delle avventure del Nuovo Ordine Rama
potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta ne
libro 23. Per ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alla tua Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure, potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

*L'eroe di Mydnight*

# EQUIPAGGIAMENTO

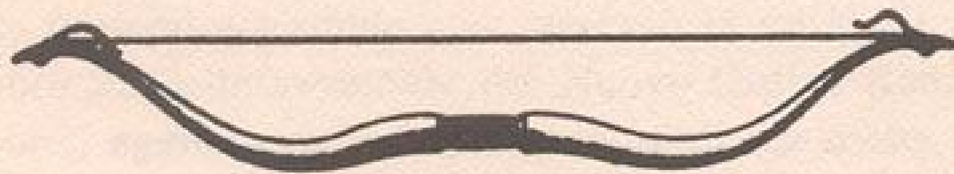
Prima di lasciare Elzian per il tuo lungo viaggio verso l'Isola di Lorn, prendi con te una mappa del Magnamund sud-orientale (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

**Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 21), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.**

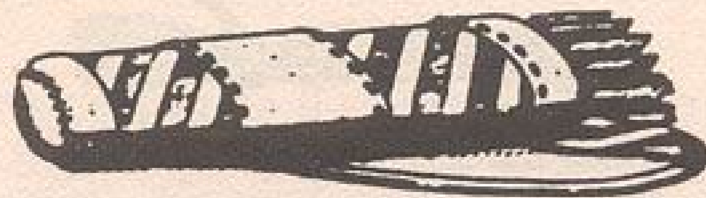
Asta ("Armi")



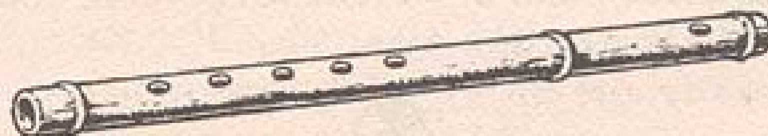
Arco ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



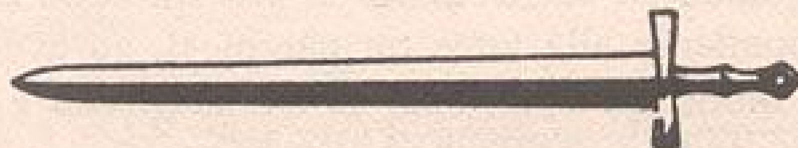
Flauto ("Zaino")



Pugnale ("Armi")



Spada ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



Ascia ("Armi")



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

# LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di essa è la Maestria delle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova dote, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

In riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai più avanti. Per generare un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

**Esempio**
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 8, la tua Arma Ramas sarà lo spadone 'Illuminatus'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo piú adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

## TABELLA DELLE ARMI RAMAS

| *TD* | *Tipo d'Arma* | *Nome dell'Arma* | *COMB* | *Proprietà Uniche* | *COMB* |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Ascia | 'Castigator' | +5 | contro nemici rettili | +6 |
| 1 | Ascia | 'Alema' | +5 | contro nemici zombi | +7 |
| 2 | Ascia | 'Magnara' | +5 | contro roccia o pietra | +8 |
| 3 | Spada | 'Raggio di Sole' | +5 | se usata di giorno | +6 |
| 4 | Spada | 'Stella Ramas' | +5 | se usata di notte | +7 |
| 5 | Spada | 'Valiance' | +5 | se usata contro maghi | +8 |
| 6 | Spada | 'Ulnarias' | +5 | se usata sott'acqua | +9 |
| 7 | Spadone | 'Raumas' | +5 | se usata con nemici alati | +6 |
| 8 | Spadone | 'Illuminatus' | +5 | se usata sottoterra | +7 |
| 9 | Spadone | 'Palla di fuoco' | +5 | se usata contro nemici che emettono fuoco | +8 |

TD = Numero della Tabella del Destino    COMB = Combattività

**Esempio**

Se ti capitasse di usare 'Illuminatus' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'arma in qualsiasi altro luogo, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

## Come usare l'equipaggiamento

**Armi**: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* Armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

**Arco e Frecce**: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

**Oggetti dello Zaino**: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

**Oggetti Speciali**: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

**Arma Ramas**: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

**Cibo**: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

**Pozione di Vigorilla**: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

# REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   **Esempio**
   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, così puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti portando la tua Combattività a 45.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro.)

   **Esempio**
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce un 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:
7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avven- tura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

*Un riassunto delle Regole di Combattimento si trov in fondo al libro.*

## Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrart al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decid di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente ne testo.

# L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

| **Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto** | **Grado e titolo di Grande Maestro Ramas** |
|---|---|
| 4 | Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)** |
| 5 | Grande Maestro Ramas Superiore |
| 6 | Grande Sentinella Ramas |
| 7 | Grande Difensore Ramas |
| 8 | Grande Guardiano Ramas |
| 9 | Cavaliere del Sole |
| 10 | Signore del Sole |
| 11 | Barone del Sole |
| 12 | Gran Barone |
| 13 | Gran Coronato |
| 14 | Principe del Sole |
| 15 | Supremo Maestro Ramas |

# PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Grande Maestro Superiore Ramas, questi sono i miglioramenti delle Arti Superiori.

**Arte Superiore del Controllo Animale**



I Grandi Maestri Superiori in possesso di questa Arte sono in grado di allontanare animali predatori in terre selvagge emanando un aroma che li fa scappare. Per fare in modo che quest'Arte funzioni bene, un Grande Maestro Superiore deve capire quale specie di animale predatore è necessario allontanare. L'aroma può essere scelto soltanto a seconda dell'animale in questione.

**Arte Superiore dell'Assimilazione**



I Grandi Maestri Superiori in possesso di questa Arte sono in grado di originare un rumore e proiettarlo fino a 15 metri da dove si trovano. Questo rumore è simile al rombo del tuono e può essere impiegato per distrarre o ingannare l'attenzione del nemico. Tale disciplina necessita di un certo grado di preparazione e quindi non può essere usata durante un combattimento.

**Arte Superiore dell'Astrologia**



I Grandi Maestri Superiori in possesso di questa Arte sono in grado di usare tutti gli strumenti meccanici ideati per misurare e/o osservare la cosmologia del Magnamund. Tali meccanismi includono sestanti, astrolabi e planetari.

**Arte Superiore delle Erbe**



I Grandi Maestri Superiori in possesso di questa Arte sono in grado di purificare le acque, rendendo perciò potabili acque impure o contaminate. Approssimativamente, quest'Arte permette di purificare due pinte d'acqua al giorno. Questa quantità aumenta mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

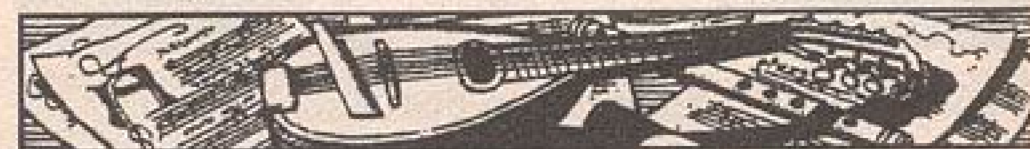
**Arte Superiore degli Elementi**



I Grandi Maestri Superiori in possesso di questa Arte sono in grado di condensare acqua pura dall'aria circostante. Quest'acqua può essere fatta cadere sotto

forma di goccioline leggere o di un improvviso diluvio. Può anche venir fatta entrare in un contenitore qualsiasi. Servendosi di quest'Arte, il Grande Maestro Superiore può creare l'equivalente di un grande secchio d'acqua fresca.

**Arte Superiore del Bardo**



I Grandi Maestri Superiori in possesso di questa Arte sono in grado di utilizzare le loro abilità musicali per calmare o eccitare animali ostili.

La natura di questi miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori ti verrà illustrato nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori", nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.

# LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Stai per intraprendere il primo passo di una missione importantissima, quella che dovrà restituire agli Shianti, i suoi creatori, la favolosa Pietra di Luna. Alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura ingannevoli; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-21) per portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

## 1

Per tre giorni godi della straordinaria ospitalità dei Maghi Anziani e della libertà nella splendida città di Elzian. Poi, il mattino del quarto giorno, ripresoti completamente dai rigori del viaggio a Dessi, ti incontri con Lord Rimoah nella Torre della Verità per discutere dell'ultima tappa della tua missione, il viaggio all'Isola di Lorn. Egli ti informa che viaggerai a bordo del mercantile suhnese *Azan*, il quale salperà il giorno seguente all'alba. Il capitano della nave, Jenkshi, è stato generosamente pagato per condurti nella sua città natale, il porto di Suhn, e di certo riceverai un trattamento di favore a bordo della sua nave. Sarà un viaggio lungo - più o meno 2.500 miglia - ma non viaggerai solamente via mare. L'*Azan* farà scalo in numerosi porti, sia per scaricare merci che per rifornirsi di cibo e acqua. Rimoah ti ricorda l'assoluta necessità della segretezza: nessuno deve venire a conoscenza del vero scopo del tuo viaggio. Jenkshi e i suoi uomini ti credono un semplice corriere che sta trasportando alcuni documenti ufficiali per sottoporli all'attenzione di Lord Zinair, l'ambasciatore di Dessi a Suhn. Una volta arrivato a Suhn, dovrai metterti in contatto con Lord Zinair, il quale si preoccuperà di organizzare il tuo viaggio oltre il Mare dei Sogni fino all'Isola di Lorn. Prima che tu lasci la Torre della Verità per tornare nella tua stanza, Lord Rimoah esamina il borsello in cui trasporti la Pietra di Luna. Le speciali cuciture di Korlinium incontrano la sua approvazione.

"Lupo Solitario ha provveduto nel migliore dei modi alla tua missione" dice, mentre stringe i lacci del

borsello. "Non occorre che ti ricordi che questo borsello deve rimanere sempre chiuso. Stai per avventurarti in un territorio pericoloso, e molti sarebbero disposti a tutto pur di entrare in possesso del contenuto di questo borsello. Devi fidarti soltanto di te stesso, Grande Maestro". (Annota la Pietra di Luna sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. La porti sulle spalle in un borsello di pelle.)

Rimoah ti accompagna nella tua stanza e ti dice che ti manderà a chiamare un'ora prima del sorgere del sole per condurti alla banchina. Proprio mentre sta augurandoti la buonanotte, una campana dal suono triste echeggia in qualche parte lontana della città, e subito gli occhi di Rimoah si velano di tristezza.

"Che cosa significa questa campana, mio signore?" chiedi. "Essa segnala il passaggio di Lord Casis. Anche lui sta per intraprendere un viaggio. Ahimè, il suo ultimo viaggio. Ora devo andare: devo assistere alla sua partenza".

Mentre sta per andarsene, Lord Rimoah si ferma e ti lancia un'occhiata. "Se lo desideri puoi accompagnarmi, Grande Maestro. Il passaggio di un Anziano è un'occasione rara e speciale. Potresti imparare qualcosa da ciò che vedrai".

Se decidi di accettare l'invito di Lord Rimoah, vai al **225**.

Se preferisci declinare il suo invito, vai al **118**.

## 2

Quando entri nella nebbia, hai subito l'impressione di non stare più navigando su un mare d'acqua. Intorno a te mare e cielo diventano un tutt'uno di intensa luce blu, senza orizzonte o confine: uno spazio senza limiti. A poco a poco distingui ombre vaghe che passano via veloci, poi rumori lontani, come dei sussurri ovattati, che si levano e poi cessano prima che tu abbia il tempo di afferrarne il significato. Poi vedi sfere di oscurità che volano veloci avanti e indietro, e i tuoi sensi Ramas ti avvertono che questi sono invasori, malvagi intrusi nel regno della nebbia fantasmagorica. Le sfere buie aumentano di numero e cominciano a vorticare attorno alla tua barca, sussurrando, ridendo e mormorando senza sosta.

Senti che la tua barca rallenta fino a fermarsi del tutto. La paura ti attanaglia lo stomaco quando capisci che le sfere nere hanno il potere di tenerti prigioniero e di impedirti così di raggiungere le sponde di Lorn. All'improvviso i suoni e le voci nella tua mente cominciano a cristallizzarsi in parole comprensibili.

*"Hai dimostrato di avere grande coraggio fisico, sciocco seguace di Ramas. Ma ora devi mettere alla prova la tua forza mentale, se desideri trovare l'Isola di Lorn".*

La voce misteriosa ride, e tu ti prepari alla sfida che ti aspetta.

*"Quanti sono i Guerrieri di Nhang?"*

Se pensi di conoscere la soluzione, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non sai dare alcuna risposta alla domanda della voce misteriosa, vai al **303**.

3

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Gloar!* - e ti concentri su un punto della parete opposta a quella della porta. La forza della tua parola magica colpisce il bambú di cui è fatta la capanna e crea un foro nel legno; senza perdere un attimo di tempo, carichi contro la parete e la colpisci con una spallata che la fa cedere, permettendoti così di scappare attraverso l'apertura.

Vai al **308**.

4

Nuoti disperatamente, riesci a risalire alla superficie del mare in tempesta e respiri a pieni polmoni. Tutt'intorno a te ci sono pezzi di legno, schiuma bianca, cordame e tele che minacciano di attorcigliarsi attorno alle tue gambe e alle tue braccia. Se ciò dovesse succedere, non saresti più in grado di nuotare, perciò devi rituffarti e allontanarti da qui. Ti riempi i polmoni d'aria ossigenando così il tuo sangue prima di immergerti sotto i resti galleggianti della nave ormai distrutta. Emergi oltre il relitto e cominci a nuotare verso la riva, distante meno di un miglio.

Le onde ti trasportano verso terra su una spiaggia rocciosa, dove avanzi carponi verso alcuni massi che si trovano alla base di un faraglione di pietra bianca. Nascosto dietro a questi vedi il relitto del *Vargas* sbattuto dalle onde contro le rocce, ridotto ormai a pezzi. Bande di uomini stanno pattugliando le coste, uccidono qualsiasi uomo che abbia raggiunto la riva vivo e si impadroniscono del carico. Quegli sciacalli - ti rivelano i tuoi sensi Ramas - sono comandati da un mago dotato di grandi poteri. Riesci a percepire l'aura malvagia della sua presenza nelle vicinanze, in alto sopra gli scogli, e sai che è lui il responsabile del naufragio e della distruzione totale del *Vargas* e del suo equipaggio.

Servendoti delle tue facoltà Ramas di mimetizzazione, celi la tua presenza ai predoni e ti affretti lungo la costa rocciosa. Nel corso della tua fuga, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.



5

Ritorni dai tuoi compagni e ti affretti lungo le vie coperte da grandi lastre di pietra chiara nella speranza di raggiungere l'*Azan* prima che la notte sia calata completamente. Vi trovate a poche centinaia di metri dall'entrata del porto quando all'improvviso una pat-

tuglia della Guardia Cittadina svolta l'angolo, le lance posate sulle spalle coperte dalla cotta. L'ufficiale vi ordina di fermarvi e di sollevare le mani sopra la testa.

Se decidi di ubbidire, vai al **228**.
Se preferisci metterti a correre verso il porto, vai al **330**.

## 6

Segui Melchar lungo le viuzze laterali del quartiere orientale, le quali vi riportano alla taverna della Canzone della Stella d'Argento. Una volta sani e salvi nella locanda, il giovane sommerliano si lascia scappare una risata di sollievo per essere riuscito a sfuggire agli scagnozzi di Wrok. L'oste gli chiede se il suo buonumore sia dovuto ad una vittoria al Derby, ed egli spiega che, grazie al tuo consiglio, non ha scommesso nulla. Poi racconta all'uomo l'accaduto e la vera ragione del suo buonumore. L'oste aggrotta la fronte:

"Non è consigliabile far arrabbiare uno come Wrok, sapete" spiega, "poiché è davvero senza pietà quando si tratta di sistemare conti in sospeso. Penso che fareste meglio a dormire in soffitta questa notte. Di certo Wrok manderà i suoi uomini a cercarvi".

Accettate il consiglio dell'oste e trascorrete la notte nascosti in soffitta. Prima dell'alba uscite dalla taverna attraverso la porta sul retro, e una volta in strada ti congedi da Melchar.

"La nave del capitano Leonghi è ormeggiata giù alle banchine" egli dice. "Si chiama *Embassage*. Ti auguro buon viaggio e di arrivare presto, sano e salvo a Nhang, Grande Maestro. Ricorderò sempre la nostra piccola avventura al Derby di Caeno e spero di rivederti un giorno, quando sarai di ritorno a Sommerlund".

Vai al **244**.

## 7

Dopo che anche l'ultimo degli assalitori è crollato a terra privo di vita, decidi di ispezionare i loro corpi e trovi i seguenti oggetti:

Pugnali (6)
Spade (2)
Corone d'Oro (3)
Nobel (6)

Ti allontani affrettandoti lungo la via e sbuchi in un largo cortile. Qui le donne di Masama vendono le loro mercanzie, esposte su bancarelle allegramente decorate. A differenza degli empori vicino alla banchina, la gente che frequenta questo mercato sembra essere tutta del luogo. Mentre passi accanto a una delle bancarelle, senti due donne che parlano di un luogo chiamato Kitaezi. Una di esse insiste nel dire che l'intera città è stata colpita da una maledizione. Stai per voltarti e chiedere loro informazioni al riguardo quando all'improvviso una donna alta, avvolta da capo a piedi in una bellissima tunica blu, ti si avvicina. Ti chiede ansiosamente se sei un guaritore, e i suoi penetranti occhi grigi continuano a fissarsi sul borsello che porti in spalla. È come se la donna sapesse che stai trasportando la Pietra di Luna.

Il tuo sesto senso ti dice che la donna non ha intenzioni cattive. Percepisci che è molto agitata, e quando le chiedi cosa c'è che non va, ti risponde che sua figlia,

Harni, è gravemente malata. Ti scongiura di venire con lei e di aiutarla, e anche se neghi di essere un guaritore, ti senti costretto a rispondere alla sua disperata richiesta d'aiuto.

Vai al **119**.



## 8

Ti siedi, e il croupier distribuisce cinque carte a ciascun giocatore. Gregor vince la prima partita, e la seconda, e anche la terza. Molto presto risulta chiaro che egli è un giocatore esperto di Draw lourdiano. Dopo poco più di dieci partite, Gregor ha racimolato più di 50 Nobel. Per quel che ti riguarda, fai uso delle tue discipline Ramastan per aiutarti a vincere una somma ben più modesta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9), vinci 4 Nobel. Se il numero che hai estratto è pari (0,2,4,6,8), vinci 6 Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro).

Gli altri giocatori cominciano ad annoiarsi e lasciano il tavolo uno dopo l'altro. Ben presto non ci sono giocatori a sufficienza per proseguire e il croupier dichiara chiuso il gioco. Sorridendo come un gatto soddisfatto, Gregor intasca la vincita, e assieme uscite dalla Taverna del Cavallo Fortunato per proseguire lungo la via principale. Arrivate presto al Consolato Lourdiano, dove una sentinella vi fa entrare e vi prega di aspettare nell'ingresso fresco e ventilato. Poco dopo l'assistente del console, un ometto piccolo e rotondo di nome Cheary, giunge ad incontrarvi. Scioccato dal racconto di Gregor, lo prega di seguirlo nell'ufficio per stendere un rapporto scritto dell'attacco. Ti spiega che il tutto potrebbe durare diverse ore, forse addirittura un giorno o due: è giunto il momento di salutare il tuo amico e di prendere congedo. Prima che tu te ne vada, Gregor ti ringrazia di tutto cuore esprimendo la speranza di rivederti un giorno per poter ricambiare il favore.

"Se ti capiterà di visitare Pforodon" dice, " fermati alla Taverna dell'Agnello che Canta in Spike Street. Se non sono lì, l'oste sarà sicuramente in grado di dirti dove trovarmi".

Saluti Gregor augurandogli un buon viaggio di ritorno, lasci il consolato e ripercorri la via principale in direzione del porto. Fa caldo e l'aria è molto polverosa, perciò ti fermi a sorseggiare dell'acqua fresca da una fontanella che sbuca dal muro in rovina di un vecchio tempio. Ben presto il caldo, il rumore e la calca delle strade affollate diventano opprimenti, e ti metti a cercare un posto tranquillo dove riposarti un po' prima di tornare a bordo. Ti guardi intorno e noti due luoghi che promettono bene: il primo è un parco pubblico in cima a una collinetta che guarda sulla città ad est delle mura del porto; il secondo è una viuzza

stretta e deserta che si inoltra nel Quartiere Antico della città.

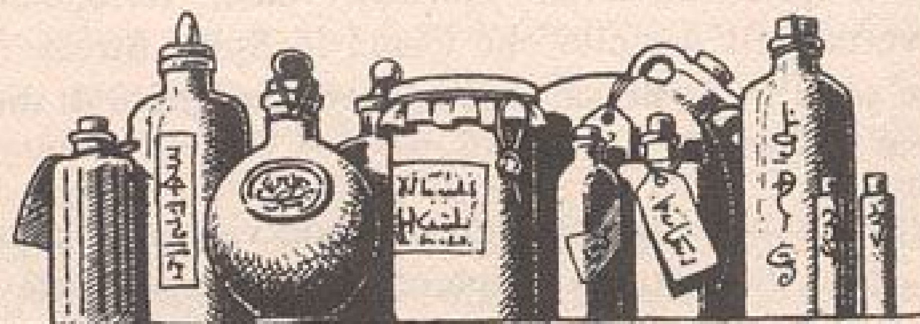
Se decidi di visitare il parco, vai al **291**.

Se preferisci esplorare il Quartiere Antico della città, vai al **126**.

**9**

Il tuo balzo è troppo corto d'un metro, e cadi a capofitto in una buca profonda. Alla base della buca non vi sono né lance, né pali appuntiti o altri marchingegni mortali, ma la caduta risulta ugualmente fatale perché perdi i sensi. I tuoi inseguitori ti raggiungono e ti riversano addosso una pioggia di frecce. La morte giunge istantanea.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui.



**10**

Senti la lancia sibilare verso di te e istintivamente ti tuffi a terra per evitare di venire colpito alla schiena. I tuoi riflessi fulminei ti risparmiano la vita, ma vieni ugualmente ferito. Mentre ti getti a terra, perdi l'equilibrio e cadi pesantemente contro la base delle scale a chiocciola: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **59**.

**11**

Mentre balzi sollevi la gamba in alto abbastanza da evitare di venire ferito dagli artigli del mostro. Atterri e recuperi immediatamente la tua Arma Ramas, poi ti volti e attacchi la creatura prima che questa abbia avuto il tempo di riaversi del tutto.

Zhürc:
Combattività 51 Resistenza 39

Grazie al vantaggio del primo colpo, ignora qualsiasi perdita di Resistenza che subisci durante il primo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.



**12**

Mentre cadi oltre il bordo della barca, la punta della picca ti manca per un soffio. Cadi in acqua e affondi come un sasso, ma grazie alla tua disciplina Ramastan della Difesa, riesci a liberarti i polsi dalla corda. Cominci a nuotare con potenti bracciate verso la spiaggia lontana. Solo dopo essere passato oltre l'ombra della nave ammiraglia di Sesketera osi risalire in superficie per un po' d'aria. Non appena hai il capo fuori dall'acqua, vedi che l'equipaggio del *Triasus* sta perlustrando

l'acqua in cerca di te. Un marinaio in piedi a prua ti vede e, con tua sorpresa, la ciurma di Sesketera comincia a ridere.

Stai ancora cercando di capire perché quando vieni colpito con forza alla schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9), riduci di 3 la tua Resistenza. Se è pari (0,2,4,6,8,) riduci di 5 la tua Resistenza.

Per proseguire, vai al **243**.

### 13

Vieni svegliato durante la notte da un lieve squittio. Apri gli occhi e, servendoti della tua infravista, vedi dei ratti intenti a rosicchiare il tuo zaino. Fai subito partire un calcio, e le bestie scappano via nell'oscurità.

Tutto il cibo (Pasti) che avevi nello Zaino è stato rovinato dai ratti (cancella tutti i Pasti che avevi sul tuo Registro di Guerra).

Dopo questo sgradevole incidente, trovi difficile tornare a dormire. Perdi 1 punto di Resistenza a causa del sonno irregolare.

Vai al **66**.

### 14

Estrai rapidamente dallo zaino i tuoi strumenti musicali e attacchi le prime battute dell'inno nazionale eldenoriano, intitolato 'Oh Potente Duadon'.

I rozzi Eldenoriani incominciano a gridare e a battere i piedi sul pavimento al ritmo della musica quando riconoscono il loro inno di battaglia, e già dopo pochi attimi sono tutti intenti a cantare, compreso il capitano che allenta la morsa d'acciaio e lascia cadere a terra il marinaio boccheggiante.

Fai cenno agli altri per indicare che quello è il momento ideale per andarsene. In silenzio, i marinai si alzano dai tavoli e si dirigono verso la porta, fermandosi soltanto un attimo per soccorrere il compagno ferito. Gli Eldenoriani sono tanto intenti a cantare che nemmeno si accorgono che ve ne state andando. Una volta fuori ridi con gli altri della stupidità di quei rozzi marinai, una piccola consolazione per il fatto di essere costretti a tornare a bordo dell'*Azan*.

Vai al **268**.

### 15 *(fig. 1)*

Lo scafo della barca gratta sulla spiaggia rocciosa, e un attimo dopo posi i piedi per la prima volta sulle sponde di quest'isola leggendaria. Mentri percorri la spiaggia, l'istinto ti spinge a sfilarti il borsello ed estrarre la Pietra di Luna, che ora sta pulsando ritmicamente come il cuore di un gigante di luce. Sollevi la Pietra davanti a te, sempre tenendola tra le mani a coppa: la nebbia si apre, e tu vieni avvolto da un cono brillante di raggi di sole.

Attraverso il chiarore accecante del sole vedi una processione di figure che indossano lunghe tuniche chiare avanzare verso di te. Alte, fiere ed enigmaticamente piene di grazia, esse emanano una luce particolare, segno inequivocabile del potere benigno della loro magia arcana. In silenzio gli Shianti ti circondano, e tu senti i tuoi sensi ricaricarsi d'una nuova



(fig. 1) "Benvenuto, Grande Maestro. Abbiamo pregato per te".

vitalità che in un attimo cancella la fatica del tuo lungo viaggio sul Mare dei Sogni. (Puoi ora riportare il tuo punteggio di Resistenza al suo livello iniziale.) Poi uno degli esseri divini ti si avvicina e, quando sollevi lo sguardo, vedi la tua stessa immagine riflessa nelle sue pupille simili a specchi.

"*Benvenuto, Grande Maestro*" dice la creatura senza parlare, la sua voce melodiosa che forma le parole nella tua mente. "*Abbiamo pregato affinché arrivassi sano e salvo. Lodiamo l'abilità e il coraggio che hai dimostrato di possedere nel corso del lungo viaggio che ti ha condotto nel nostro regno. Vieni con noi. Puoi riposarti un po'. La tua missione è conclusa*".

Vai al **350**.

### 16

Sali le scale che conducono sul ponte e percorri l'orizzonte con lo sguardo in cerca della nave pirata. A meno di un miglio di distanza vedi un enorme vascello con la vela color porpora che naviga verso lo stretto. Il capitano Radyard compare al tuo fianco e osserva la nave che si avvicina attraverso un cannocchiale.

"Tirare su l'ancora!" egli ordina. "Spiegare le vele, voglio ogni minimo centimetro di tela a mia disposizione, ragazzi". L'equipaggio ubbidisce immediatamente agli ordini del capitano e mentre i marinai si danno da fare, chiedi al capitano cosa c'è che non va. Senza distogliere lo sguardo dal cannocchiale egli dice:

"Quella è la nave ammiraglia di Sesketera, il *Triasus*. Ne riconoscerei le vele ovunque. Deve volerti proprio

a tutti i costi se ti ha mandato dietro l'orgoglio della sua flotta".

A vele spiegate, il *Seasprite* avanza sulle acque trasparenti della Porta di Kastrow. Ciò nonostante il *Triasus* è in vantaggio e si avvicina sempre di più fino a quando solamente una trentina di metri non separano le due navi. I marinai Siyenesi imprecano e mostrano i pugni all'equipaggio nemico, ma la loro spavalderia crolla quando si ritrovano a fissare le bocche di una doppia fila di cannoni navali. Un primo colpo di preavviso sibila in aria oltre le sartie del *Seasprite*, poi senti la voce di Sesketera in persona gridare:

"Consegnateci l'uomo del Nord, capitano" grida attraverso un megafono, "altrimenti vi manderò a picco la nave!"

Radyard ti guarda con occhi pieni di timore. Sa che i cannoni del *Triasus* non impiegheranno molto a distruggere la sua nave, e Sesketera non è uomo da minacciare a vuoto.

Se decidi di arrenderti a Sesketera per salvare il capitano Radyard e il suo equipaggio, vai al **113**.

Se decidi invece di abbandonare la nave e tentare di raggiungere la riva a nuoto, vai al **92**.

## 17

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* - e ti sollevi subito in aria. Un attimo dopo un fascio di energia erompe dal palmo dell'anziano e si scarica a terra sotto i tuoi piedi. Il vecchio emette un grido di stupore nel vederti levitare all'improvviso, e poi si volta e comincia a correre verso il villaggio, strillando istericamente.

Pronunci la parola che fa cessare l'effetto dell'incantesimo e ritorni dolcemente a terra. Senti l'anziano ordinare agli uomini del villaggio di prendere le armi. Ti denuncia quale nemico della comunità e ordina che tu venga fatto prigioniero e passato a fil di spada. Ti volti e corri verso la cresta della collina. Sei deciso a raggiungere in fretta il sentiero e a scappare prima possibile dal villaggio e dal suo malvagio capo.

Vai al **145**.

## 18

Ti scusi con i tuoi compagni e chiedi loro di aspettarti fuori, assicurandoli che non dovranno attendere a lungo. I Suhnesi accettano ed escono dalla Sala. Poi segui l'uomo nelle sue stanze, dove cominciate a trattare l'acquisto del rame. Egli ti offre 6 Nobel per ciascun lingotto e dice che questo è il prezzo migliore che riuscirai ad ottenere da lui. Non è un'offerta molto buona, e tu ribatti che dovrai parlarne con Jenkshi prima di poter accettare la somma.

"Molto bene" dice. "Sono certo che il capitano sia un uomo ragionevole e che vorrà concludere l'affare".

Da uno scrigno ornato egli estrae una brocca da vino e due bicchieri a stelo lungo. Versa il liquore della brocca nei due bicchieri e te ne porge uno.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **72**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **324**.

## 19

Pronunci rapidamente le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e tendi il braccio verso la testa della creatura. Un fascio di energia crepitante erompe dal tuo dito ed esplode quando colpisce la creatura, che grida per il dolore. Percepisci che il tuo attacco ha indebolito la bestia magica, perciò carichi senza esitare per attaccare con l'Arma Ramas, sfruttando il momento a tuo vantaggio.

Tzoog:
Combattività 45 Resistenza 30

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Se possiedi la Prodezza dell'Arma Ramas, aggiungi +8 alla tua Combattività (invece di +5).

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.

## 20

Gli abitanti del villaggio sono infuriati. Si avvicinano correndo alla riva del fiume, gridando e fendendo l'aria con le loro armi primitive. Il capo del villaggio ti grida qualcosa e, anche se non conosci bene il dialetto che egli parla, capisci che l'uomo che hai salvato è un ladro e un assassino, fuggito dal villaggio la sera prima durante la tempesta; ora il capo tribù ti accusa di essere il suo complice di fuga. Poi dice che gli dei del fiume vi hanno riportato al villaggio per farvela pagare per i vostri crimini. Cerchi di protestare la tua innocenza, ma il capo tribù si rifiuta di ascoltarti. Ti confisca tutto il tuo equipaggiamento, inclusa l'Arma Ramas, il borsello dei soldi, lo Zaino e il sacchetto con la Pietra di Luna. Poi vieni condotto a passo di marcia nel villaggio e chiuso a chiave in una capanna. Oltre la porta della capanna, l'uomo ti grida che il giorno seguente a mezzogiorno gli anziani del villaggio si riuniranno per decidere del tuo destino.

Qualche ora dopo senti le sentinelle parlare fuori della capanna, e rimani sbalordito nel venire a sapere che l'uomo che avevi salvato dalle acque del fiume è già stato giustiziato. Dicono che gli anziani del villaggio avevano deciso di legargli delle pietre al collo e di rigettarlo nel fiume, e che così è stato fatto. Non hai nessun desiderio di fare la stessa fine, perciò ti riprometti di trovare quanto prima un modo per andartene.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e desideri usarla, vai al **328**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **151**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **3**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **226**.



## 21

L'uomo avvolge con cautela la bambola in una pezza quadrata di lino mentre tu estrai 10 Corone d'Oro dal tuo borsello. Con mani tremanti egli accetta le monete e ti consegna il pacchetto, che infili nello zaino. An-

nota la Bambola Nhang sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale e ricordati di cancellare 10 Corone d'Oro dal totale delle monete.

Per andartene dal negozio e proseguire, vai al **204**.

## 22

"Grazie... per niente" dici, ed esci dal magazzino per far ritorno nella piazza. Mentre ti guardi attorno cercando di decidere quale sarà la tua prossima mossa, senti che all'estremità di una stradina che si allontana dalla banchina c'è del trambusto. Decidi di dare un'occhiata e ben presto scopri che la strada conduce in un largo cortile. Qui le donne di Masama vendono le loro mercanzie, esposte su bancarelle allegramente decorate. A differenza degli empori vicino alla banchina, la gente che frequenta questo mercato sembra essere tutta del luogo. Mentre passi accanto a una delle bancarelle, senti due donne che parlano di un luogo chiamato Kitaezi. Una di esse insiste nel dire che l'intera città è stata colpita da una maledizione. Stai per voltarti e chiedere loro informazioni al riguardo quando all'improvviso una donna alta, avvolta da capo a piedi in una bellissima tunica blu, ti si avvicina. Ti chiede ansiosamente se sei un guaritore, e i suoi penetranti occhi grigi continuano a fissarsi sul borsello che porti in spalla. È come se la donna sapesse che stai trasportando la Pietra di Luna.

Il tuo sesto senso ti dice che la donna non ha intenzioni cattive. Percepisci che è molto agitata, e quando le chiedi cosa c'è che non va, ti risponde che sua figlia, Harni, è gravemente malata. Ti scongiura di venire con lei e di aiutarla, e anche se neghi di essere un guaritore, ti senti costretto a rispondere alla sua disperata richiesta d'aiuto.

Vai al **119**.

## 23

La taverna è un locale di ampie dimensioni, con numerosi banconi e salette che servono cibi e bevande di tipo diverso. La Locanda della Luna che Ride è un luogo di ristoro molto popolare, e in questo momento è affollatissimo di scribi e apprendisti che lavorano in questa zona. Ti avvii verso un bancone, dove vieni accolto da un forte aroma di spezie e birra.

Se decidi di ordinare del cibo e della birra, vai al **201**.

Se preferisci chiedere all'oste se sa dove puoi trovare Lord Zinair, vai al **42**.

## 24

Lasci la cella, entri nel corridoio e ti dirigi silenziosamente verso la stanzetta delle sentinelle. Sei deciso a recuperare la tua Arma Ramas e il tuo equipaggiamento, ma sai che devi evitare a tutti i costi di mettere in allarme le sentinelle se vuoi uscire vivo dalla prigione.

Sbirci oltre la porta della stanzetta e vedi che in essa ci sono tre sentinelle. Stanno giocando a carte e usano la cesta dove si trovano le tue armi a mo' di tavolo. Per recuperare il tuo equipaggiamento, devi prima far uscire le sentinelle dalla stanza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **234**.

*continua*

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **302**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto il rango richiesto di addestramento Ramas, vai al **130**.

## 25

Gemulkin ordina all'equipaggio di issare le vele e assicurare i ponti prima che il *Vargas* si tuffi nel cuore della tempesta. Ti prepari anche tu e rimani sbalordito dalla violenza incredibile degli elementi. Le onde squassano i ponti e sollevano lo scafo fuor d'acqua, e mentre la nave viene sbattuta con furia, tu vieni scaraventato da una parte all'altra del ponte, e poi contro il timone: perdi 3 punti di Resistenza.

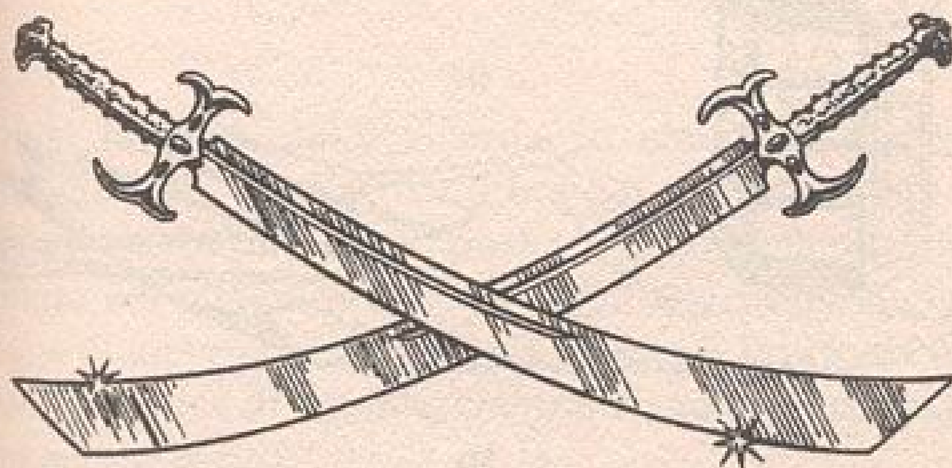
Attraverso gli spruzzi d'acqua, vedi il timoniere perdere la presa della ruota e venire scaraventato fuori bordo. Il suo grido mette in allarme Gemulkin, che tenta di raggiungere coraggiosamente il timone. Per non finire in mare anche lui, il capitano si lega con la cintura all'asse del timone e poi tenta disperatamente di controllare la rotta della nave che sta per essere travolta da un'onda enorme. La grande massa d'acqua colpisce la prua con violenza inaudita, ma la coraggiosa azione di Gemulkin salva il *Vargas* da una fine sicura. Ringrazi Ishir per essere riuscito a sopravvivere alla tempesta quando le acque tornano più calme, ma è ben presto evidente che la tempesta non era che il preludio di una minaccia ben più grave che incombe sulla nave.

Vai al **230**.

## 26

Mentre balzi dal parapetto del ponte, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Scudo Invisibile* - per proteggerti dalle frecce che sibilano in aria tutt'intorno a te. È una precauzione che senza dubbio ti salva la vita, perché una delle frecce, diretta proprio verso il tuo petto, viene deviata dalla barriera invisibile.

Vai al **280**.



## 27

Affronti coraggiosamente gli inseguitori con l'Arma Ramas ben stretta in mano. Essi continuano a scagliarti addosso le loro frecce, molte delle quali ti si conficcano nel petto. Un'improvvisa coltre scura ti avvolge la mente e ti annebbia i sensi e, sebbene cerchi di riaverti, questa è una battaglia che non puoi vincere.

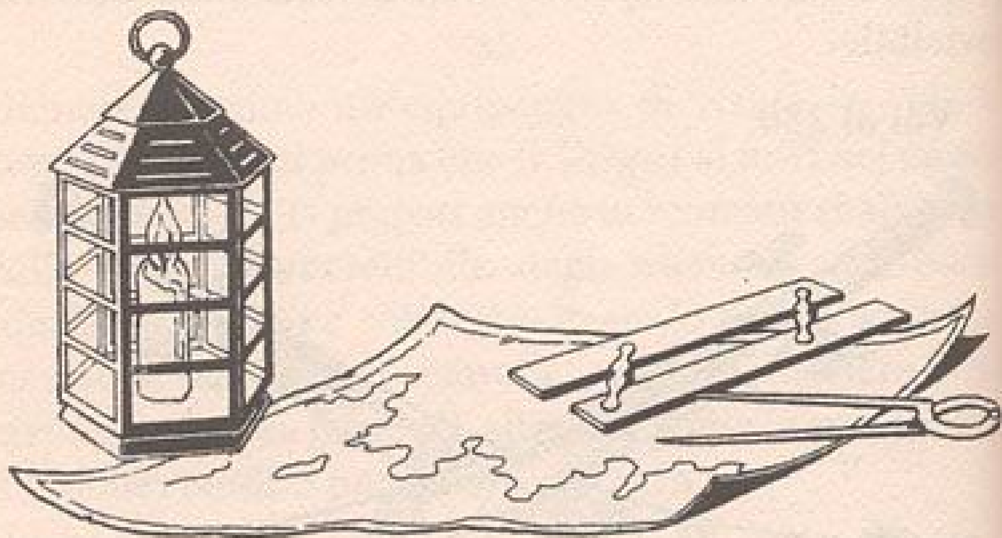
Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui.

## 28

Rotoli su un fianco nel disperato tentativo di non venire schiacciato dalla sezione dell'albero maestro che sta per crollarti addosso. I tuoi riflessi rapidi

evitano il peggio, mentre l'enorme troncone di legno si schianta sul ponte, ma purtroppo non ti sei mosso abbastanza in fretta per evitare di venire colpito alla testa da una massa di funi e detriti: perdi 6 punti di Resistenza.

Vai al **160**.



**29**

Paghi per il cibo e mangi fuori. Dopo il pranzo, prosegui lungo la strada che, superata la taverna, si inoltra in una densa foresta e sale gradualmente tra le colline. È una regione dal clima caldo e umido, e gli insetti che la infestano rendono il tuo cammino ancora più disagevole con le loro continue punture (perdi 2 punti di Resistenza). A giudicare dal numero di puntini che ti arrossano la pelle, il sangue sommerliano deve essere particolarmente gustoso.

Mentre il sole cala verso l'orizzonte, la strada attraversa un'alta pianura prima di scendere verso le verdi acque scintillanti dello Stretto di Jazer. La città di Jazer si trova in una baia circondata da boschi, e tu raggiungi la porta orientale della città al tramonto. Un cartello fissato al cancello d'accesso ti informa che hai perduto l'ultimo traghetto, un servizio che assicura ai viaggiatori il passaggio oltre lo stretto che unisce la strada principale a Tiklu e oltre. Il prossimo traghetto parte la mattina seguente, un'ora dopo l'alba.

È una serata calda e, mentre vaghi per le strade della città, cerchi di decidere dove passare la notte.

Se desideri trovare una stanza, vai al **138**.
Se decidi di dormire all'aperto, vai al **203**.

**30**

Spingi la porta della taverna ed entri in una sala affollatissima. Mai prima d'ora hai visto tanti tipi e visi diversi in uno stesso posto, e ti ci vuole qualche minuto per superare la sorpresa iniziale. Nessuno ti degna di una seconda occhiata mentre ti fai strada tra la folla esotica di commercianti e viaggiatori per raggiungere il banco.

Quando trovi l'oste, gli domandi subito se conosce il capitano Radyard. L'uomo ride e fa cenno di sì entusiasticamente con il capo.

"Sì, oh sì... Radyard. Lui e i suoi uomini hanno dormito qui due notti fa... Brava gente, gran bevitori, simpatici, davvero simpatici. Vengono sempre qui quando sono a Masama".

L'oste ti spiega che non li ha più visti da allora. Ti suggerisce di recarti ai Magazzini di Masama, dove di solito Radyard e i suoi vendono il loro carico. Ringrazi l'oste e poi ti volti per andartene. Quando raggiungi l'uscita, un uomo dalla faccia di furetto ti batte sulla spalla.

"Mi scusi, signore" dice, " ma ho sentito quello che avete detto all'oste. Io so dove si trova Radyard e potrei portarvi da lui, se volete. Solo... be', ho molta sete e ho un gran bisogno di birra. Forse vorreste offrirmene un po'? Dopo potrei condurvi dal capitano".

Se decidi di offrire della birra all'uomo, vai al **264**.
Altrimenti, vai all'**83**.

## 31

Ti afferri ai fianchi della scala e cominci a salire verso il boccaporto. I pioli sono scivolosi, e la suola bagnata dei tuoi stivali non rende la salita più agevole. Poi senti un sibilo acuto: abbassi lo sguardo e vedi che la creatura è proprio sotto di te. I tuoi sensi Ramas ti dicono che quel mostro vuole la Pietra di Luna e che non si fermerà davanti a niente pur di averla. All'improvviso la scala si inclina di lato quando la nave viene colpita da un'altra onda. Senti un forte ruggito, e poi il boccaporto sopra la tua testa cede e tu vieni investito da un getto d'acqua che ti scaraventa giù dalla scala. Crolli sulla testa della creatura, la quale, tramortita, cade a terra.

Ti alzi in piedi e cerchi freneticamente la tua Arma Ramas per finire una volta per tutte il mostro, ma con sgomento ti accorgi che l'arma si è sfilata dalla cintura al momento della caduta; sollevi lo sguardo e la vedi scivolare sul pavimento verso la porticina dall'altra parte della stiva.

Se decidi di recuperare la tua Arma Ramas, vai al **227**.
Se preferisci attaccare la bestia con un'arma normale, vai al **176**.

## 32

La via conduce in un cortile con due uscite, entrambe chiuse da cancelli di ferro assicurati da catene. All'improvviso senti i passi delle sentinelle della Guardia Cittadina: sono vicinissimi, e stanno per arrivare nel cortile.

Se decidi di evitare le sentinelle nascondendoti in uno degli edifici che si affacciano sul cortile, vai al **210**.
Se decidi di rimanere e fronteggiarli, vai al **52**.

## 33

Trascorrono due ore prima che la porta della tua cella si apra per far entrare un Hiojin molto imbarazzato. Si è convinto che non sei affatto un assassino e, temendo un incidente diplomatico con l'ambasciatore di Dessi, si scusa ripetutamente per il tuo arresto e ordina che ti vengano restituite tutte le armi. Poi ti scorta personalmente su una carrozza trainata da due cavalli alla residenza di Lord Zinair - il Consolato di Dessi - nei quartieri settentrionali della città.

Mentre l'ufficiale e la sua carrozza si allontanano, ti volti verso l'entrata del consolato e, con ansia crescente, sali le scale e bussi al pesante portone di legno di quercia.

Vai al **250**.

## 34

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Parola del Potere* - e ne proietti l'energia su alcune rocce in precario equilibrio sopra la fenditura. Dopo un paio di secondi le rocce cominciano a vibrare, poco



*(fig. 2) Dall'albero squarciato pende una bandiera verde con un pesce color argento.*

dopo crollano e spezzano la corda prima di scomparire nella gola.

Mentre il fondo del ponte smette di dondolare, monti rapidamente in sella e arrivi dall'altra parte. Senti delle voci irate levarsi dalla gola mentre parti al galoppo lungo il sentiero che dall'imboccatura del ponte si inoltra nella densa giungla.

Vai al **205**.

**35** *(fig. 2)*

Il mattino seguente ti svegli presto, proprio mentre la luce dell'alba sta schiarendo il cielo della notte. Il capitano Jenkshi e la sua ciurma si sono svegliati presto anch'essi per assicurarsi che l'*Azan* sia la prima nave a lasciare Zharloum. Poco prima dell'alba essi sollevano l'ancora e voltano la nave, e quando il sole fa capolino all'orizzonte, siete a più di un miglio di distanza dal porto di Zharloum, sulla scia della marea mattutina e sospinti dal vento proveniente da ovest. Jenkshi ti dice che il prossimo porto in cui attraccherete sarà quello della città stato di Ghol-Tabras, dove arriverete tra quattro giorni per far rifornimento d'acqua.

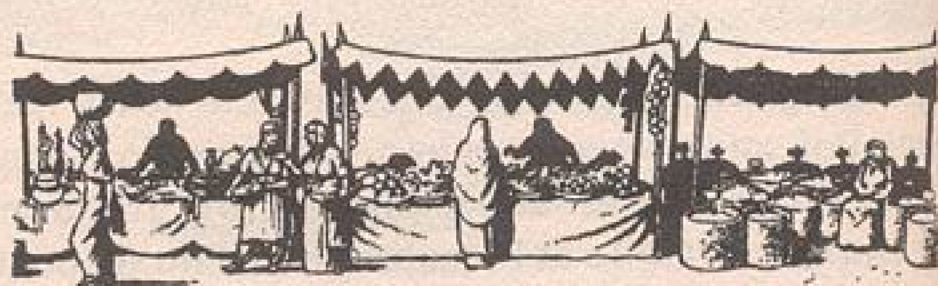
Il primo giorno di navigazione trascorre senza incidenti. Poi, attorno a mezzogiorno del secondo giorno, la nave si dirige verso sud e lascia il golfo di Tentarium per entrare nel Golfo di Ralzuha. Sei seduto sul ponte di prua a goderti il sole e la splendida vista delle isolette e della costa rocciosa quando scorgi in lontananza qualcosa che ti fa accelerare i battiti del cuore. Guardi meglio e vedi che si tratta di un pennacchio di fumo che si leva dallo scafo di una nave in fiamme

vicino a un gruppo di isolette rocciose. Mentre l'*Azan* si avvicina, vedi che all'albero maestro della nave è appesa una bandiera verde con bordi scarlatti, sormontata da un grande pesce d'argento. La vista di quella bandiera ti fa deglutire a fatica, perché essa è identica a quella che sventola in cima all'albero maestro dell'*Azan*. È la bandiera di un mercantile Suhnese.

Quando anche il capitano Jenkshi e i membri dell'equipaggio scorgono la bandiera, diventano subito ansiosi di sapere che cosa è successo all'equipaggio del vascello. Molti di essi hanno padri, fratelli e figli impiegati come marinai a bordo di navi che incrociano queste rotte. Essi insistono affinché il capitano dia loro il permesso di andare alla ricerca di sopravvissuti, ed egli acconsente senza esitare.

"Fai rotta verso il relitto, Tolshi" dice, ordinando ai suoi di cambiare direzione, "e voglio tutti sul ponte immediatamente".

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **111**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **195**.



## 36

Ti allontani dalla porta della taverna, torni vicino alla riva e ti dirigi verso la stazione d'imbarco del traghetto. Adiacente a questa vi è un deposito di legname e un magazzino di provviste. L'odore del legname tagliato di fresco ti riporta alla mente la foresta Fryelund che circonda il Monastero Ramas. È un ricordo che ti fa provare un po' di malinconia. Il deposito di legname è deserto, perciò decidi di passare la notte tra le pile di legno di pino e di quercia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **211**.
Se va da 5 a 9, vai al **13**.



## 37

Fai ricorso ai tuoi poteri psichici e lanci un fascio di energia mentale contro l'ufficiale. L'uomo comincia a scuotersi, poi lascia cadere la pistola e si afferra la testa tra le mani. Le sue improvvise grida di dolore allarmano i marinai, e tu, nella confusione che segue, dopo aver tratto un profondo respiro riesci a tuffarti in acqua.

Grazie alla tua arte Ramastan della Difesa ben presto ti liberi i polsi dalla corda, e, sempre sott'acqua, cominci a nuotare con potenti bracciate verso la spiaggia lontana. Solo dopo essere passato oltre l'ombra della nave ammiraglia di Sesketera osi risalire in superficie per un po' d'aria. Non appena hai il capo fuori dall'acqua, vedi che l'equipaggio del *Triasus* sta perlustrando l'acqua in cerca di te. Un marinaio in piedi a prua ti

vede e, con tua sorpresa, la ciurma di Sesketera comincia a ridere.

Stai ancora cercando di capire perché quando vieni colpito con forza alla schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9), riduci di 3 la tua Resistenza. Se è pari (0,2,4,6,8,) riduci di 5 la tua Resistenza.

Per proseguire, vai al **243**.



## 38

Corri nella giungla e non ti fermi fino a quando non sei certo di aver seminato i tuoi inseguitori. Dopo esserti riposato per qualche attimo, prosegui tra alberi coperti di muschio, facendo affidamento soltanto sulle tue abilità di esploratore e continuando in direzione sud. Alla fine esci dalla giungla e poco dopo l'alba del giorno seguente ritrovi il sentiero. In lontananza vedi un ponte che attraversa un corso d'acqua. La tua mappa ti dice che questo è un affluente del Fiume Ito; decidi di riposarti qui per un'ora prima di proseguire a piedi il viaggio verso Caeno.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **300**.

## 39

Il cuore ti manca un battito nell'attimo in cui riconosci il viso della giovane donna infelice. È Oriah, la nobile figlia del Funtal di Fio Fadali, la fuggiasca che viaggiò con te a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund* in quella sfortunata traversata che partì da Barrakeesh. Da quando venne rapita nella città di montagna di Kilij, mai avresti immaginato di rincontrarla. E invece eccola lì, sola e triste in una sala che abbonda in bellezza e ricchezza.

"Oriah?" sussurri con voce esitante, riuscendo a malapena a credere che si tratti veramente di lei. Ella solleva il capo e spalanca gli occhi per la sorpresa. Poi un sorriso pieno di gioia e speranza illumina il suo viso striato di lacrime; la giovane balza in piedi e corre a gettarsi tra le tue braccia.

"Oh, Grande Maestro" singhiozza. "Non avrei mai pensato di rivederti. Come sapevi che ero qui?"

Racconti a Oriah quanto è successo da quando sei arrivato a Ghol-Tabras e che non avevi idea che lei si trovasse lì. Oriah ti spiega che, dopo essere stata rapita a Kilij dai mercanti di schiavi, venne venduta a Sesketera, che la portò in questa cittadella. Verrà tenuta prigioniera in questa sala fino al giorno del loro matrimonio, che avverrà tra un mese.

"Scappiamo da questo posto" dici, ma lei scuote la testa. "No, non può essere. Sesketera tiene in ostaggio

i miei amici. Se lascio la cittadella prima del giorno delle nozze, egli ha promesso di passarli tutti a fil di spada. Non posso andarmene. Ma posso mostrarti come fuggire. Vieni, seguimi, Grande Maestro".

Vai al **78**.

## 40

Inghiotti un po' di cibo e vieni sorpreso dal gusto piacevole. Ma dopo pochi secondi capisci immediatamente che c'è qualcosa che non va. La testa comincia a girarti, e hai difficoltà a mettere a fuoco gli oggetti attorno a te.

Automaticamente la tua arte Ramastan della Difesa entra in azione e contrasta l'effetto del potente narcotico del cibo. La disciplina ti fa vomitare (perdi 2 punti di Resistenza), e poi neutralizza rapidamente le restanti tossine ancora presenti nel tuo sangue. L'uomo calvo capisce dalla tua reazione che sei un seguace del dio Ramas. Impreca con rabbia e ti maledice in una lingua orrenda che non conosci; ciò nonostante il suono di quelle parole ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena. Egli ti accusa di essere una spia del Consiglio Cittadino inviato lì a spiare il loro incontro e ordina agli astanti di attaccarti e ucciderti. Gli uomini reagiscono lentamente agli ordini frenetici del predicatore. È come se stessero tentando di svegliarsi da un sonno profondo. Non hai nessun desiderio di affrontarli, perciò ti volti e corri verso l'entrata del parco. Raggiungi il cancello aperto, guardi indietro e vedi che l'uomo calvo sta per scagliarti addosso un pugnale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **241**.
Se è 6 o più, vai al **135**.

## 41

Il fascio ti colpisce e ti sbatte a terra, ma la protezione della tua Arte Superiore assorbe gran parte del suo potere mortale: perdi 4 punti di Resistenza.

Scosso e tramortito, ti alzi in piedi a fatica e scuoti la testa nello sforzo di schiarirti la vista annebbiata. Figure misteriose danzano davanti ai tuoi occhi, fondendosi per creare una visione spaventosa. La creatura della notte si è attaccata al collo del tuo cavallo come un vampiro da incubo. Costretto dalle redini, la povera bestia è impossibilitata a sfuggire alla presa di questa creatura sovrannaturale.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **19**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **122**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **169**.
Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **349**.

## 42

L'oste è riluttante a parlare, sospetti perché non hai ordinato né del cibo né un po' di birra. Quando ripeti la domanda, egli risponde brevemente:

"Lord Zinair di Dessi? Mmm... è l'ambasciatore di



*(fig. 3) "Vendetta!" grida Sesketera.*

Dessi, se non sbaglio. Credo che viva nel quartiere settentrionale. Non so esattamente. Faresti meglio a chiedere alla Guardia Cittadina. Loro saprebbero mandarti nel posto giusto". Ringrazi l'oste per il suo consiglio, lasci la taverna, prosegui lungo la via e alla fine arrivi nell'affollata piazza del mercato. Sull'altro lato della piazza scorgi una pattuglia della Guardia Cittadina. Decidi di seguire il consiglio dell'oste e ti avvii, certo che le guardie sapranno indicarti dove trovare Lord Zinair.

Vai al **172**.

**43** *(fig. 3)*

Mentre si avvicina, Sesketera capisce che non sei di Shadaki. La tua carnagione chiara e i tuoi abiti Ramas indicano chiaramente che sei un uomo che proviene dal continente settentrionale del Magnamund.

"Per il fantasma di Agarash!" sibila a denti stretti. "Sei un infedele e osi insultare la dimora di Sesketera con la tua presenza! Per gli dei, pagherai con la vita!"

Sesketera solleva la lancia con la mano destra e la soppesa impugnandola per l'asta. Così facendo dimostra di possedere un notevole controllo dell'arma, che non ti lascia dubbi in proposito: è un guerriero formidabile.

"Vendetta!" grida.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **274**.
Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **245**.

## 44

Prima di riuscire ad arrivare in cima alla fossa, i tuoi inseguitori ti raggiungono e ti riversano addosso una pioggia di frecce. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

## 45

Anche l'ultima sentinella lascia cadere la clava e crolla a terra priva di vita. Esausto, ti appoggi contro la parete della cella per prendere fiato. Dopo esserti riavuto dallo sforzo del combattimento, ti affretti a trascinare i corpi delle guardie negli angoli bui della cella per evitare che essi possano essere scorti quando altre sentinelle sbirceranno oltre lo spioncino della porta.

Mentre sei intento a questo poco piacevole compito, noti una Chiave di Ferro che pende dalla cintura di una delle sentinelle. (Se decidi di prendere questa Chiave, ricordati di annotarla sul Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino.) Lasci la cella e tiri il chiavistello, poi ti affretti giù per il corridoio verso la stanzetta delle guardie per recuperare l'equipaggiamento che ti era stato confiscato al momento della cattura (ora puoi cancellare gli asterischi dal Registro di Guerra).

Mentre stai infilando l'Arma Ramas nella cintura, senti dei passi: qualcuno sta scendendo la rampa di scale che si trova all'altra estremità del corridoio. Evidentemente altre sentinelle, insospettite dalle grida dei compagni, stanno scendendo per investigare sull'accaduto.

Fai correre freneticamente lo sguardo sulle pareti della stanzetta in cerca di una via di salvezza e all'improvviso vedi che c'è un'altra uscita, un pesante portale di legno di quercia bordato da strisce di ferro nero. Ti avvicini alla porta e vedi che è chiusa a chiave. Mentre il rumore dei passi delle sentinelle echeggia sempre più vicino tra le pareti del corridoio, estrai la Chiave di Ferro dalla tasca e preghi Ishir che essa serva ad aprire la grande porta di legno che hai davanti.

Vai al **125**.

## 46

Le tue avanzate facoltà curative Ramas hanno ben presto ragione delle tossine contenute nel veleno, ciò nonostante questa lotta interna al tuo corpo ti indebolisce: perdi 3 punti di Resistenza.

Fissi l'uomo con aria di sfida, e i suoi occhi si spalancano per la sorpresa quando vede che sei ancora vivo.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo contro l'uomo tra gli alberi vai al **343**.
Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **255**.

## 47

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Pugno invisibile* - e punti la tua mano contro la testa della creatura. La forza del tuo incantesimo la fa cadere, ma essa si riprende in fretta.

Furibondo per il dolore che gli hai causato, il mostro si volta verso di te e ti fissa sibilando con furia. Estrai

rapidamente la tua Arma Ramas per difenderti, ma invece di attaccarti, la bestia prosegue verso il capitano. Gemulkin è riuscito a liberarsi dal timone, ma prima che riesca a scappare il mostro gli è addosso come un leone affamato, lo afferra per la gola e lo solleva in aria. Corri lungo il ponte scivoloso senza indugiare un attimo di più per attaccare la bestia, ma il mostro scaglia con violenza Gemulkin in mare e poi si volta verso di te per affrontarti. Il tuo primo colpo gli apre una ferita sul petto, facendolo gridare forte, ma il mostro si riprende e ti colpisce con forza. L'impeto dell'attacco ti fa cadere: scivoli lungo il ponte bagnato e cadi a testa all'ingiù in un boccaporto aperto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **307**.
Se va da 5 a 9, vai al **266**.



### 48

Indirizzi i tuoi poteri Ramas verso il fiume nel tentativo di deviare la corrente e mandare l'uomo che sta affogando verso la salvezza della riva. Ma la corrente è troppo forte per venire alterata soltanto con l'Arte degli Elementi, e il tentativo ti spossa ed indebolisce sia fisicamente che psichicamente: perdi 3 punti di Resistenza.

Dopo avere scoperto che non puoi aiutare l'uomo soltanto con l'impiego delle tue Arti Superiori, sei costretto a fare ricorso a metodi più diretti e convenzionali. Mentre l'uomo si inabissa per l'ultima volta, ti tuffi nelle acque fangose e nuoti nella corrente. Guidato dal tuo sesto senso, localizzi il corpo e poi lo tiri su in superficie. Lotti per rimanere a galla e mantenere la stretta sull'uomo mentre la corrente fortissima ti trasporta per più di un miglio prima di depositarti sulla riva opposta. Mentre trascini l'uomo fuori dall'acqua, noti un gruppo di capanne in lontananza. Riesci a issarti in spalla l'uomo privo di sensi e ad avviarti verso il villaggio quando all'improvviso scopri che nell'uomo non c'è alcun battito cardiaco. Servendoti delle tue discipline Ramastan della Medicina, fai ripartire il suo cuore, gli vuoti i polmoni dell'acqua ingurgitata, ma non riesci a fargli riprendere conoscenza. Il suono di voci umane ti fa voltare in direzione delle capanne, dove vedi un gruppo di abitanti del luogo che indica verso di voi con fare eccitato. Indossano tutti giacchette di pelle e pezzi di pelle conciata legati attorno ai fianchi, gli stessi indumenti dell'uomo che hai cercato di salvare. Fai un cenno con la mano per richiamare la loro attenzione, ed essi rispondono subito al tuo segnale. Ti aspetti che siano contenti che tu abbia salvato uno dei loro, ma mentre si avvicinano rimani sbalordito dalla loro reazione.

Vai al **20**.

### 49

Lasci la Torre della Verità e percorri una rampa di pietra che scende dolcemente verso un largo canale

che circonda la città di Elzian. Vi sono solo pochi Vakeros - la popolazione autoctona - in giro a quest'ora del mattino, e le strade sono vuote e tranquille. Una nebbiolina avvolge in calde volute i barconi e le navi ancorate lungo le banchine del canale e, nella debole luce che precede il sorgere del sole, le imbarcazioni assumono quasi l'aspetto di vascelli fantasma.

Quando riesci a individuare l'*Azan*, il sole è ormai sorto attraverso la nebbia, e la città comincia a svegliarsi. Il capitano Jenkshi e la ciurma del suo mercantile suhnese sono occupati a preparare la nave per la partenza, ciò nonostante interrompono immediatamente le loro attività per darti il benvenuto a bordo. Jenkshi è un uomo alto e magro dalla carnagione olivastra con grandi occhi e mandorla e un naso piccolo e diritto. Porta i lunghi capelli neri raccolti in un nodo in cima alla testa alla maniera suhnese, un'acconciatura adottata anche dai suoi marinai. Il capitano ordina ad un uomo della ciurma di mostrarti la tua cabina che si trova a prua, ma prima di andartene saluti Lord Rimoah e lo ringrazi per tutto quello che lui e i Maghi Anziani hanno fatto per aiutarti nella tua missione.

Quando l'*Azan* è pronto a salpare, la nebbia è ormai svanita. Dopo aver ispezionato la tua cabina, ritorni sul ponte di prua, dove ti sistemi comodo per goderti il sole e la vista cangiante dei lussureggianti campi degli insediamenti Vakeros che corrono paralleli al canale.

Per novanta miglia il corso d'acqua solca la giungla meridionale di Dessi. Ad est l'orizzonte è dominato da una montagna solitaria, e tu guardi sorpreso la sua cima innevata, la più impervia che ti sia mai capitato di vedere.

"Quella è Kas-kalahmout" ti spiega con fare amichevole un marinaio suhnese. "Credo che nella nostra lingua significhi *Sedia dei Cieli*".

A mezzogiorno raggiungete l'estuario del canale, e l'*Azan* si dirige verso il mare aperto, nelle acque del Golfo di Tentarium. Il capitano Jenkshi ti raggiunge sul ponte e ti offre un po' del suo pranzo. Mentre mangi, vieni a sapere che il viaggio durerà un po' più di tre settimane, incluse le fermate ai porti lungo la strada. Gli chiedi notizie riguardo i famigerati pirati Shadakine che infestano proprio queste acque, ma il capitano ti risponde con una scrollata delle sue spalle muscolose.

"Rilassatevi e godetevi il viaggio meglio che potete, amico mio" egli ti dice in tono gioviale, mentre finisce il pranzo e si pulisce la bocca con il polsino della camicia di seta. "Siete in buone mani. Io e i miei marinai navighiamo su queste acque da una vita e dobbiamo ancora incontrare il bucaniere in grado di sconfiggerci. State tranquillo, non avete niente da temere da quei criminali del mare".

Vai al **277**.

## 50

Nell'attimo in cui fai partire il colpo finale, il corpo della creatura si trasforma in una massa fiammeggiante di scintille verdi. Le scintille si dissolvono rapidamente senza lasciare traccia alcuna della loro presen-



*(fig. 4) Lo zombi avanza verso di te a braccia tese.*

za, tranne che per un puzzo di morte e putrefazione. I tuoi sensi Ramas ti comunicano che il mostro era un essere magico, un'entità malvagia inviata a recuperare la Pietra di Luna. Rifletti e cerchi di capire chi potrebbe essere l'autore di quella nefasta creazione magica, ma la tua attenzione viene catturata da problemi ben più urgenti. Lo scafo del *Vargas* sta cominciando a spezzarsi sotto la spinta costante delle onde impazzite. La stiva si sta riempiendo rapidamente d'acqua, e tu devi affrettarti a fuggire se non vuoi rimanere intrappolato in questa tomba marina.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **127**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **248**.

**51** *(fig. 4)*

Mentre ti avvicini alla fonte del rumore, ti accorgi che si tratta di una strana cantilena, un basso ululato che ti fa correre brividi gelidi lungo la schiena. Senti di essere molto vicino quando all'improvviso, al di là degli alberi davanti a te, scorgi un'ampia radura in mezzo alla quale è riunita una folla di selvaggi.

Dal tuo nascondiglio nel fitto sottobosco vedi un uomo con il viso simile al muso di un corvo che indossa una tunica nera ridotta a brandelli, in piedi al centro della folla: è lui la fonte della sinistra cantilena. Di fronte a lui, su un altare di pietra, giacciono i resti in decomposizione di un cadavere avvolto in bende putrescenti. I tuoi sensi Ramas ti rivelano che l'uomo è uno Sciamano di Kitaezi, un negromante malvagio che ha ridotto i selvaggi abitanti del villaggio schiavi della sua volontà. Capisci che il potere che ha originato la

creatura magica responsabile della morte del tuo cavallo durante la notte è proprio il suo.

All'improvviso la cantilena cessa, e lo sciamano grida di rabbia. Punta il dito verso il tuo nascondiglio, e il cuore ti dà un balzo: ha percepito la tua presenza e ti ha localizzato. Lo stregone batte sull'altare con il pugno, e un attimo dopo vedi con sgomento che il corpo in decomposizione sta cominciando a muoversi. Lo sciamano intona le parole di un oscuro incantesimo, e il cadavere si alza e avanza a passi rigidi verso di te, le braccia ossute tese in avanti. Ondate di energia psichica investono la tua mente, ti paralizzano e ti impediscono di fuggire. Chiami a raccolta le tue difese psichiche e rompi l'incantesimo, ma ormai è troppo tardi per sfuggire a quell'orrore: lo zombi è su di te. Istintivamente allunghi la mano verso il sacchetto contenente la Pietra di Luna, poiché capisci che essa è l'unica cosa in grado di salvarti dall'abbraccio mortale della creatura. Apri il sacchetto a rivelare il magico artefatto, e l'effetto è devastante.

Vai al **167**.

## 52

Cerchi di incoraggiare i Suhnesi a combattere, ma i marinai sono disarmati e non sono addestrati alla lotta. Ben presto capisci che se li costringerai a resistere alla Guardia Cittadina, essi finiranno uccisi o feriti gravemente. Consapevole di ciò, cerchi di attirare i soldati Shadaki in una delle case adiacenti. Sfortunatamente il tuo coraggioso tentativo non ha esito positivo. Le sentinelle ti inseguono e hanno ben presto ragione di te in virtù del loro numero: nella lotta perdi 3 punti di Resistenza.

Dopo averti ridotto all'impotenza, le sentinelle vi circondano puntando le lance contro di voi. Rimanete così fino a quando un carro trainato da due cavalli non arriva per condurvi nella prigione cittadina. Mentre sali a bordo del carro puzzolente, le tue armi, l'Arma Ramas e gli Oggetti dello Zaino vengono confiscati e fatti cadere in un cesto di legno che si trova accanto al guidatore. (Sul tuo Registro di Guerra segna ciascuno di questi oggetti con un asterisco [*] per indicare che non sono più in tuo possesso, senza però cancellarli. Gli Oggetti Speciali che possiedi ti vengono lasciati.)

All'ordine dell'ufficiale, il carro comincia ad avanzare con andatura barcollante. Dopo pochi minuti esso emerge dalle strade buie e sale una rampa liscia e ben curata che passa sotto il cancello imponente delle prigioni di Ghol-Tabras. Sopra il cancello sventola una bandiera con un serpente nero avvolto attorno alla lama di una scimitarra d'argento: l'emblema personale di Sesketera, il governatore della città, un uomo che non deve la sua fama né alla sua bontà d'animo né alla sua pietà.

Vai al **265**.

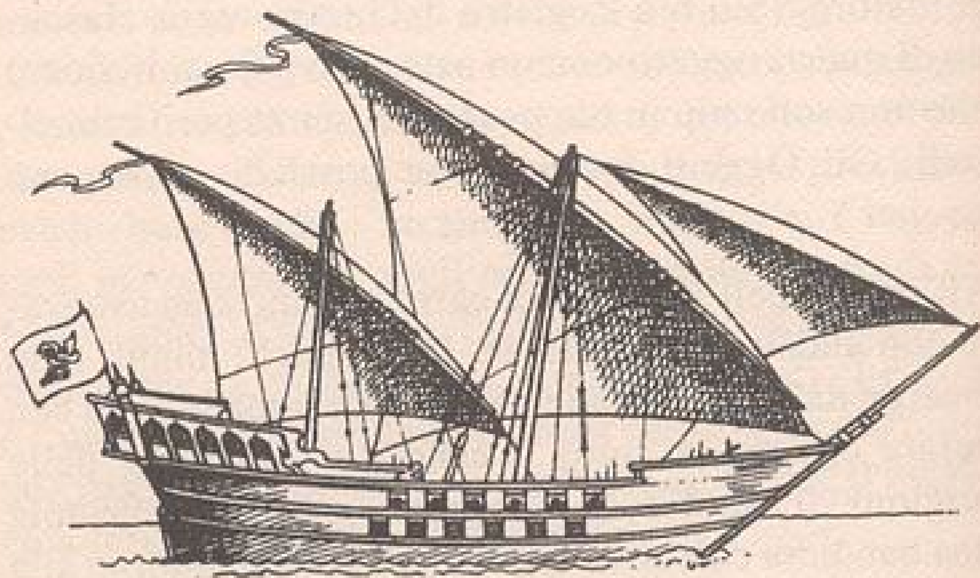
## 53

Raggiungi il lato opposto della piazza e vedi una stradina fiancheggiata da case in pessimo stato e capanne malconce. Non pensi che Lord Zinair viva in un quartiere tanto povero, perciò ti fermi per un attimo cercando di decidere da che parte andare. La cosa

migliore è trovare qualcuno che conosca bene la città, qualcuno che abbia sentito parlare per certo dell'ambasciatore di Dessi. Ti guardi attorno e vedi due possibili fonti di informazione: il Negozio del Veggente e una pattuglia della Guardia Cittadina.

Se scegli di recarti al Negozio del Veggente, vai al **71**.

Se preferisci rivolgerti alla Guardia Cittadina, vai al **172**.



**54**

Mentre la scialuppa prosegue nella sua inutile ricerca, ripari la stringa rotta del borsello e poi controlli il tuo Zaino e il tuo equipaggiamento. Scopri di aver perso, nel corso del combattimento sott'acqua, un Oggetto dello Zaino e un'arma.

Cancella dal tuo Registro di Guerra il primo oggetto nella lista degli Oggetti dello Zaino e un'arma qualsiasi a tua scelta.

Per proseguire, vai al **171**.

**55**

La paura ti attanaglia lo stomaco mentre senti i tuoi inseguitori farsi sempre più vicini. La fossa è profonda, ma le pareti sono punteggiate di radici. Le afferri rapidamente e ti sollevi in alto, sperando di uscire da questa trappola prima che sia troppo tardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi una Corda, aggiungi 2. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 10 o meno, togli 1.

Se il totale è 5 o meno, vai al **44**.

Se è 6 o più, vai al **246**.

**56**

Cerchi di ignorare l'orgoglio e lo sdegno e chiedi gentilmente al capitano di lasciare andare il marinaio. La tua richiesta viene accolta dalle grida e dalle risate rozze degli Eldenoriani, ciò nonostante il capitano fa come gli chiedi. Fai cenno agli altri che è giunto il momento di andare, e senza una parola i marinai si alzano dai loro tavoli e ti seguono fuori, fermandosi un solo attimo ad aiutare il compagno ferito. Con gli insulti volgari e le offese gratuite dei rozzi Eldenoriani che ti echeggiano nelle orecchie, ti allontani dalla Taverna dei Tre Argani e ritorni al porto. I marinai sono arrabbiati e delusi, ma sanno che il tuo sangue freddo e il tuo intervento ha risparmiato loro un trattamento ben peggiore da parte dei rudi Eldenoriani, e per questo ti sono grati.

Vai al **268**.

## 57

Il giovane estrae una lista da una tasca del grembiule e comincia a snocciolare i prezzi mano a mano che tu indichi gli oggetti:

"Martello... 1 Nobel
Corda... 2 Nobel
Specchio d'argento... 2 Nobel
Coperta... 1 Nobel
Boccetta d'acciaio... 1 Nobel
Boccale di peltro... 1 Nobel"

Tutti gli oggetti devono venire pagati in Nobel (le Corone d'Oro qui non sono accettate). Se decidi di acquistare uno qualsiasi degli oggetti sopra elencati, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Il giovane ti ringrazia e ti suggerisce di chiedere informazioni sul capitano al Magazzino. Lo ringrazi a tua volta e te ne vai.

Vai al **97**.

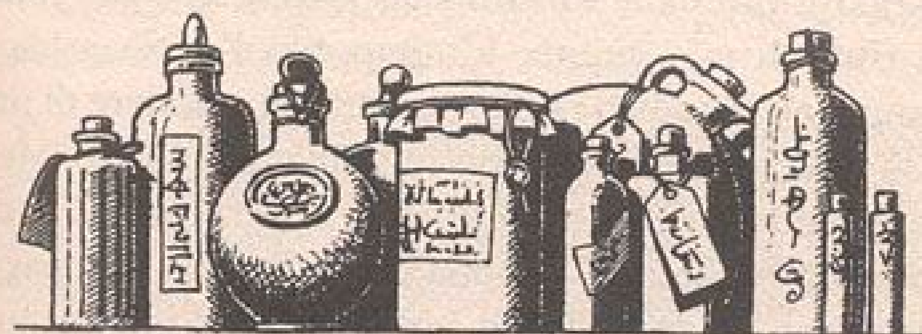
## 58

Esci dal negozio e lasci la città passando attraverso la Porta Occidentale, e poi segui la strada principale che porta alla città di Jazer, quaranta miglia a ovest. Incontri molti altri viaggiatori, alcuni di essi procedono da soli e a piedi come te, altri in convogli di carri, carichi di bagagli e merce, tirati da buoi. Cerchi di trovare un passaggio su una di queste carovane ma senza successo, e ti rassegni al fatto di avere davanti a te una lunga giornata di cammino.

A mezzogiorno arrivi in un villaggio oltre il quale la strada si inoltra tra colline coperte di foresta. Una taverna che serve cibo ai viaggiatori domina il villaggio. Ci sono più di dieci carri parcheggiati fuori, e molti abitanti del posto siedono sulle panche di legno, i volti accigliati, intenti a consumare il loro pranzo.

Se decidi di fermarti ed entrare nella taverna, vai al **114**.

Se preferisci proseguire senza fermarti, vai al **323**.



## 59

Ti alzi in piedi barcollando, sali rapidamente i gradini e arrivi su un pianerottolo nel quale convergono diversi corridoi. Alcuni di essi sono occupati da sentinelle e ufficiali della cittadella di Sesketera, tutti intenti ai loro doveri. Poi senti un rumore di passi alle tue spalle, provenienti dalla scala a chiocciola: devi muoverti immediatamente. Fai ricorso alle tue discipline Ramastan del Fiuto e dell'Interpretazione per scegliere la direzione migliore e, con tua sorpresa, scopri un pannello segreto nella parete in cima alla scala. Tendi il braccio e premi una borchia in rilievo, ed ecco che il pannello si apre scivolando di lato a rivelare uno stretto passaggio. Entri rapidamente, e il pannello si chiude automaticamente alle tue spalle.

Vai al **170**.

## 60

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che, malgrado le minacce, il bandito non ha nessuna intenzione di tagliare la corda che assicura il ponte. Così facendo, perderebbe il tuo cavallo, e i cavalli sono merce preziosa in questa regione di Shadaki.

Comunque, decidi di stare al loro gioco. Sollevi la mano per dare loro l'impressione di arrenderti, e quando essi ti ordinano di avanzare lentamente sul ponte, fai finta di non capire. L'uomo con l'ascia grida al compagno nascosto nella fenditura di smettere di tirare la fune, e quello obbedisce immediatamente. Mentre il ponte cessa di dondolare, l'uomo con l'ascia - presumibilmente il capobanda - e un suo compagno avanzano lungo il ponte verso di te. Si fermano a distanza di sicurezza e ti fanno cenno di posare a terra le tue armi e l'equipaggiamento. Lentamente ti togli il borsello di spalla. Quando hai fatto quasi passare la cinghia che lo assicura oltre la testa, lo afferri forte e lo fai roteare contro il capobanda. Il borsello colpisce l'uomo in pieno viso, e il peso della Pietra di Luna gli fa perdere i sensi. Il suo compagno grida per la rabbia e si lancia contro di te, spada alla mano, ma tu ti scansi di lato, e lui perde l'equilibrio. Con un grido terribile sulle labbra, cade oltre il bordo del ponte e precipita di sotto.

Monti rapidamente in sella e arrivi veloce dall'altra parte. Senti delle voci irate levarsi dalla gola mentre parti al galoppo lungo il sentiero che dall'imboccatura del ponte si inoltra nella densa giungla.

Vai al **205**.

## 61

Entri in questo enorme negozio di erbe e guardi con ammirazione le migliaia di fiale tappate ed esposte ordinatamente sulle scansie di legno e sui banconi. Esse contengono liquidi, polveri, radici e tinture rarissime e, per la gran parte, dai nomi stranieri che tu non conosci. Scorri con gli occhi le etichette delle fiale e ne vedi soltanto due di provenienza sommerliana:

Pozione di Vigorilla: restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo il combattimento.

Pozione di Alether: aumenta di 2 punti la tua Combattività se ingerita prima del combattimento.
Ciascuna di queste pozioni costa 3 Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro). Se desideri acquistare una o più di queste pozioni, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare l'emporio e proseguire lungo la via principale, vai al **168**.



## 62

Gli abitanti del villaggio fanno partire le frecce, che colpiscono tutte il dragone, ciò nonostante nessuna di esse riesce a penetrare le dure scaglie della creatura. Fai ricorso ai tuoi poteri Ramas e provochi una forte folata di vento, che investe la bestia in volo proprio sopra di te. Il dragone viene scosso dal potente getto

d'aria, ma non si ferma: continua a volare in circolo sul villaggio e indugia proprio sopra la capanna centrale, distrutta dalle fiamme. Osservi la creatura, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che essa non è venuta qui per distruggere. Sta cercando qualcosa tra le rovine annerite dal fumo.

Vai all'**85**.

### 63

Mentre balzi dal parapetto del ponte, ti ritrovi in mezzo ad un'impressionante pioggia di frecce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2.

Se il totale ora è 0 o 1, vai al **162**.
Se il totale va da 2 a 6, vai al **297**.
Se è 7 o più, vai al **256**.

### 64

La donna è delusa dal fatto che non vuoi pagare quanto ti ha chiesto e ti invita ad andartene dal negozio. Mentre ti stai dirigendo verso la porta, ella ti dice:

"Zinair è un uomo ben conosciuto. Forse potresti chiedere alla Guardia Cittadina. Non ti chiederanno niente per l'informazione".

La ringrazi per il consiglio e ritorni nella piazza. La Guardia Cittadina ti sembra l'unica possibilità rimasta e, malgrado il disagio che provi, ti avvicini con riluttanza alla pattuglia e chiedi loro aiuto.

Vai al **172**.

### 65

Servendoti delle tue Arti Superiori, ti concentri sulle teste dei rivetti che fissano il chiavistello della cella e le fai vibrare. Dopo un po' i rivetti si riscaldano, aumentano di volume e poi si spezzano. Quando la forza del ferro è stata minata a sufficienza, riesci ad aprire la porta della cella.

Vai al **24**.

### 66

Ti svegli al sorgere del sole e ci metti un po' per rimettere a posto lo Zaino prima di lasciare il deposito di legname e raggiungere la stazione d'imbarco del traghetto. Riesci a vedere il barcone che si sta avvicinando sulle acque dello stretto. È carico di carri e cavalli, e a bordo ci devono essere più di cento passeggeri. Al punto d'imbarco vedi che si è formata una *fila, mentre il traghettatore aspetta di incassare il* prezzo dei biglietti. Un cartello che l'uomo porta appeso al collo ti informa che il prezzo della traversata è di 2 Nobel.

Se puoi permetterti un biglietto, vai al **188**.
Se non hai i 2 Nobel necessari, vai al **287**.

### 67

Ti prepari ad attaccare la creatura, che apre le potenti fauci pronta a divorarti in un sol boccone.

Nigumu-sa:
Combattività 40 Resistenza 50

La creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della

Difesa, riduci la tua Combattività di 4 punti a causa del disperato bisogno di ossigeno. Non sei nemmeno in grado di consumare alcuna pozione prima del combattimento.

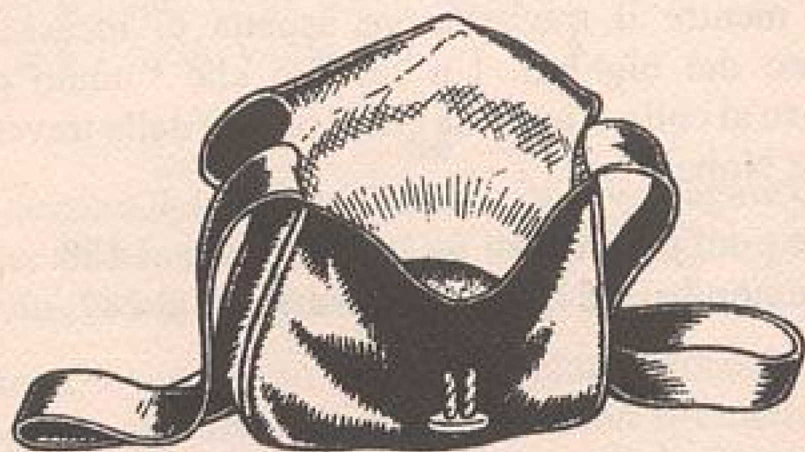
Se vinci questo combattimento, vai al **260**.

**68**

Un formicolio ti percorre il braccio mentre il fascio di energia si sprigiona dal tuo dito e spezza in due la catena. Il cancello si apre per l'impeto dell'esplosione, e tu e Melchar scappate dall'ippodromo senza indugiare un attimo di più.

Non appena vi ritrovate nella strada affollata, Melchar ti grida di seguirlo, poi spinge via la folla che gli blocca il passo e imbocca una stradina laterale.

Vai al **6**.



**69**

Mentre Jenkshi e la ciurma sono intenti a riparare lo scafo della nave, vieni avvicinato da Grooja, l'anziano del villaggio. Parla un po' di Sommerliano e ti chiede se ti farebbe piacere trascorrere la notte nella sua umile capanna come suo ospite. Dice che la tua presenza lo onorerebbe moltissimo, e piuttosto che ferire i suoi sentimenti decidi di accettare.

Grooja vive nella capanna migliore di tutta Dlash-da Ralzuha. È la capanna migliore perché, quando piove, dal tetto e dalla porta non filtra l'acqua. La famiglia di Grooja ti prepara una cena a base di avvoltoio arrostito e serpente lesso. Dopo questo pasto inusuale, la moglie di Grooja invita i loro venti nipoti a intrattenerti con antiche danze tribali nelle quali ciascun ragazzo gira su se stesso fino a quando non si sente male. Quando ciò accade, gli altri membri della famiglia gridano e applaudono. Quando questa singolare manifestazione di cultura tribale giunge alla fine, la sdentata moglie di Grooja ti suggerisce di visitare il "Simulacro dell'Oracolo". Ella ti assicura che questo meraviglioso simulacro è famoso in tutta la regione per le parole di infallibile saggezza che esso dispensa a tutti coloro che cercano consiglio.

Se decidi di visitare il simulacro, vai al **299**.
Se preferisci non farlo, vai al **178**.

**70**

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Pugno Invisibile* - e proietti il tuo palmo aperto contro il cecchino. La forza dell'incantesimo lo colpisce al petto e lo fa cadere dal ramo su cui è appollaiato, giù tra le radici che fuoriescono dal terreno. Ti avvicini in fretta, ma scopri che la cerbottana e il corno sono rotti e che i dardi avvelenati sono da qualche parte tra i rami.

Dopo aver nascosto il corpo tra le felci, ti addentri nella giungla, sempre guidato dallo strano rumore.

Vai al **51**.

### 71

Entri nel negozio e vieni accolto da una donna alta con la carnagione molto chiara e lunghi capelli neri, che indossa abiti marroni di fattura molto semplice. Appesa ad una catenina che la donna porta al collo vedi una piccola sfera di cristallo.

"Benvenuto, straniero" ella dice. "Sono Giolaer, la Veggente. Come posso aiutarti?"

Le chiedi se sa dirti dove trovare Lord Zinair, l'ambasciatore di Dessi.

La donna guarda nella piccola sfera di cristallo per un attimo e poi risponde: "Ho la risposta che cerchi, ma ti costerà 5 Nobel".

Se decidi di dare alla Veggente 5 Nobel (o 5 Corone d'Oro), vai al **283**.

Se non hai abbastanza soldi o preferisci non pagare la somma richiesta, vai al **64**.

### 72

All'improvviso ti ricordi che è costume dei membri delle confraternite Shadaki offrire un bicchiere di liquore ai futuri o possibili clienti. Rifiutare il liquore è considerato un grave insulto. Non desideri offendere il membro della corporazione, ma non vuoi nemmeno lasciare i marinai Suhnesi ad aspettarti troppo a lungo fuori della Sala. C'è il coprifuoco, e la notte sta per calare.

Se decidi di accettare il liquore del mercante, vai al **271**.

Se preferisci declinare l'offerta e trovare una scusa per andartene, vai al **95**.

### 73

Corri e balzi verso il cancello. L'impeto del tuo slancio ti fa arrivare in alto abbastanza da riuscire ad afferrare le sbarre superiori, in modo da poterti issare e metterti a cavalcioni sul cancello. Una volta in cima, afferri la mano tesa di Melchar e lo tiri su. Mentre il giovane sta cercando disperatamente di raggiungerti in cima al cancello, uno degli uomini di Wrok arriva ad afferrargli la gamba. Mentre tu tiri da una parte e lo scagnozzo dall'altra, con il povero Melchar in mezzo, l'uomo lascia andare improvvisamente la presa, e tu e il tuo compagno ruzzolate dall'altra parte del cancello atterrando con un tonfo all'esterno dell'ippodromo.

Ti stai alzando in piedi quando senti la folla scoppiare a ridere. Dapprima non capisci, ma quando ti volti verso Melchar vedi che il giovane, nella colluttazione, ha perso i pantaloni. Rosso in viso per l'imbarazzo, Melchar ti grida di seguirlo mentre spinge da parte i cittadini divertiti ed entra in una stretta viuzza tra due negozi.

Vai al **174**.

### 74 *(fig. 5)*

Sfili l'arco, prepari la freccia e la fai partire contro la testa della creatura. Essa, però, sembra accorgersi del tuo attacco e, rilasciando un fascio di energia, riesce



*(fig. 5) Un fascio di energia erompe dal cuore della creatura.*

a distruggere il dardo. Nel disperato tentativo di salvare il tuo povero cavallo, carichi per attaccare con la tua Arma Ramas.

Tzoog:
Combattività 48 Resistenza 32

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Se possiedi la Prodezza dell'Arma Ramas, aggiungi +8 alla tua Combattività (invece di +5).

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.

**75**

Mentre balzi oltre il parapetto, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione*. Grazie a quest'incantesimo, sei in grado di controllare la velocità della caduta. Non appena i tuoi piedi toccano il pavimento, scatti il più velocemente possibile, oltrepassi le porte e scappi dalla cittadella.

Vai al **155**.

**76**

Consigli a Gemulkin di invertire la rotta, perché quella tempesta elettrica sta facendo ribollire la superficie del mare, imbiancandola di onde. Temendo per la salvezza della ciurma e del carico, il capitano accetta immediatamente il tuo suggerimento e ordina al timoniere di voltare la nave. Ma mentre il *Vargas* si sta dirigendo nuovamente verso Shuri Point, Gemulkin scorge qualcosa all'orizzonte che gli fa cambiare idea all'improvviso.

Vai al **100**.

## 77

Tamponando la ferita con la mano, ti affretti fuori dal parco e poi giù per il ripido sentiero che conduce al porto. Quando sei sicuro che nessuno ti ha seguito, ti fermi e con l'aiuto delle tue arti Ramastan curi la ferita e controlli che la lama del pugnale non fosse avvelenata. Poi prosegui. Il crepuscolo sta stendendo il suo grigio mantello sul cielo privo di nuvole quando raggiungi l'*Azan*. Sali a bordo e scopri che tutto il carico è stato trasportato a terra.

Il capitano Jenkshi è soddisfatto del lavoro del suo equipaggio e decide di concedere ai marinai un premio. Metà di loro vorrebbe trascorrere la notte a terra alla Taverna dei Tre Argani, un delle locande migliori del porto. L'oste ha consegnato del cibo fresco nel pomeriggio e ha promesso un boccale di birra gratis a tutti i marinai che si recheranno a fargli visita. Il capitano concede il suo permesso, ma ad una condizione: tutti quelli che vogliono scendere a terra devono ritornare a bordo prima dell'alba del giorno seguente.

"Dobbiamo salpare con la marea di primo mattino" ruggisce, "perciò i ritardatari non si aspettino di trovarci qui ad aspettarli".

Se decidi di scendere a terra e recarti alla Taverna dei Tre Argani, vai al **144**.

Se preferisci rimanere a bordo con il capitano e i restanti membri dell'equipaggio, vai al **288**.

## 78

Oriah ti accompagna in un'altra anticamera, dove apre una porta nascosta dietro un arazzo. Oltre la porta si trova uno stretto passaggio illuminato dalla debole luce delle torce; vi incamminate lungo il corridoio e arrivate infine in un'alcova con il soffitto a volta. Qui Oriah tocca la testa di una statua di marmo, ed ecco che l'alcova si apre a rivelare un balcone che corre attorno ad una vasta sala. Sbirciando oltre il parapetto capisci che si tratta dell'atrio d'accesso principale della cittadella di Sesketera. Il pavimento di marmo lucido si trova quasi tre metri più sotto, e le grandi porte d'entrata sono sorvegliate da due guerrieri imponenti d'aspetto, ricoperti da capo a piedi da armature d'oro, scintillanti alla debole luce dei raggi del sole che filtra nella sala dal soffitto di vetro colorato.

"Aspetta qualche attimo" sussurra Oriah. "Quelle sono le sentinelle notturne. Presto sarà l'alba, e il loro turno finirà. Passa sempre un certo lasso di tempo prima che le sentinelle del mattino arrivino a sostituirle. Allora le porte saranno incustodite, e tu potrai scappare senza essere visto".

Qualche minuto più tardi, proprio come Oriah aveva previsto, i due guerrieri si allontanano a passo di marcia, lasciando le porte incustodite. Oriah ti augura buona fortuna, ma nell'attimo in cui si solleva in punta di piedi per baciarti affettuosamente sulla guancia, una voce severa rompe all'improvviso il silenzio della sala.

"Oriah! Che tradimento è mai questo!"

Ti volti di scatto e vedi un uomo alto, dalle spalle larghe, che indossa una tunica col collo alto di seta rosso porpora. È uscito da un'arcata e si trova vicino alla ringhiera dall'altra parte della balconata.

"Sesketera..." esclama Oriah con voce soffocata. Si copre la bocca con la mano e poi cade a terra svenuta. La afferri appena in tempo e la posi dolcemente a terra. Sesketera chiama le guardie, ma poi vede che la sala sottostante è vuota. Impreca e comincia ad avanzare verso di te. È disarmato, ma non per molto: infatti afferra un'arma da cerimonia sistemata in un angolo e affretta il passo. Mentre punta la lancia contro il tuo petto, vedi che i suoi occhi sono carichi d'una cieca gelosia furibonda.

Se hai già visitato la città di Bisutan in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **322**.

Altrimenti, vai al **43**.

## 79

Il fascio ti colpisce di striscio alla spalla e ti fa cadere a terra: perdi 3 punti di Resistenza. Il vecchio emette un grido di sorpresa quando vede che ti stai alzando in piedi e stai sfoderando la tua Arma Ramas. Poi si volta e comincia a correre verso il villaggio, strillando istericamente.

Senti l'anziano ordinare agli uomini di inforcare le armi, poi ti denuncia quale nemico della comunità e ordina che tu venga fatto prigioniero e passato a fil di spada. Ti volti e corri verso la cresta della collina, poiché sarebbe inutile cercare di ragionare con questa gente. Sei deciso a raggiungere in fretta il sentiero e a scappare prima possibile dal villaggio e dal malvagio capo-tribù.

Vai al **145**.

## 80

Nell'attimo in cui pronunci le parole della risposta, le sfere nere scompaiono, e la nebbia svanisce rivelando un'isola vulcanica verde e lussureggiante, coronata da un alone di nuvola argentea. Il tuo cuore si mette a battere forte quando senti che lo scafo della tua barca ridiscende sull'acqua, e il vento torna a soffiare sospingendoti verso l'isola meravigliosa. Hai superato la prova e ora raccoglierai i frutti delle tue fatiche scendendo sulle sponde di Lorn, il mistico regno degli Shianti.

Per proseguire, vai al **15**.



## 81

La tua mimetizzazione Ramas riesce a celarti agli occhi delle sentinelle malgrado la luce delle torce. Non appena le guardie oltrepassano il tuo nascondiglio, entri silenziosamente nella loro stanza e ti riprendi l'equipaggiamento che ti era stato confiscato al momento della cattura (ora puoi cancellare gli asterischi dal tuo Registro di Guerra).

Mentre stai infilando la tua Arma Ramas nella cintura, senti che le sentinelle stanno per ritornare nella loro stanza. Ti guardi attorno e vedi che c'è un'altra usci-

ta: un pesante portale di legno di quercia bordato da strisce di ferro nero.

Se possiedi una Chiave di Ferro, vai al **125**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **314**.

## 82

Sollevi l'Arma Ramas e colpisci il collo della creatura. Con fulminea rapidità la bestia ti afferra l'avambraccio con la zampa libera e blocca così il tuo attacco. I suoi artigli affilati penetrano in profondità nella tua carne, e la stretta d'acciaio ti rende difficile riprendere il controllo dell'arma: perdi 3 punti di Resistenza.

In quell'attimo critico il ponte viene scosso da un'onda che investe la nave, e l'improvviso e brusco movimento fa perdere l'equilibrio alla creatura. Mentre la sua presa si allenta momentaneamente, tu ti liberi e scappi nella stiva adiacente.

Vai al **344**.

## 83

L'uomo impreca a bassa voce e poi si confonde tra la folla degli avventori. Lasci la taverna e raggiungi il Grande Magazzino e Ufficio dei Commerci di Masama. Entri e scopri che l'edificio è pieno di enormi quantità di materiali grezzi quali metalli, grano, tessuti, legname e pelli. Mentre ispezioni questi materiali, ti imbatti in diverse ceste sigillate piene di lino su cui è incisa la corona e la stella simbolo di Siyen. I tuoi sensi Ramas ti dicono che quelle ceste potrebbero essere parte del carico di Radyard.

Il padrone del magazzino ti si avvicina e ti chiede quale sia la tua attività commerciale. Ha un sorriso untuoso che non ti piace affatto. Gli chiedi se conosca il capitano Radyard, e subito il suo falso sorriso si trasforma in un sorta di grugnito arrabbiato:

"Io non do informazioni gratis" dice. "Dammi 3 Nobel oppure vattene di qui".

Se decidi di pagarlo 3 Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro), vai al **315**.
Se ti rifiuti di pagarlo, vai al **217**.

## 84

Il capitano ubbidisce alle tue suggestioni psichiche e, senza sapere perché, ordina ai suoi uomini di fare rotta verso il puntino lontano. Mano a mano che vi avvicinate, vedi che l'uomo giace privo di sensi riverso su una zattera fatta di tavole di legno legate con funi. Un marinaio lo issa a bordo, e insieme lo portate nella tua cabina, dove lo avvolgi in una coperta e ti servi delle tue facoltà curative Ramas per fargli riprendere i sensi.

Quando l'uomo si è riavuto, vieni a sapere che il suo nome è Gregor Luggs. È un marinaio lourdiano, unico sopravvissuto ad un attacco pirata che ha distrutto la sua nave e ucciso tutti i suoi compagni tre giorni or sono.

"Sono stati i pirati di Shadaki" egli dice, la voce tremante d'ira. "Ci hanno assalito di notte. Sono sbucati dal buio senza avere acceso le luci sul ponte. Dopo essersi impossessati del carico, ci hanno rivolto contro i loro cannoni. Non avevamo nessuna possibilità di farcela".

Gregor ti ringrazia per avergli salvato la vita: ancora

un paio d'ore e sarebbe sicuramente morto per la troppa esposizione ai raggi del sole. In segno di gratitudine, egli ti regala una Fibbia d'Argento (annotala sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica) ed insiste per pagarti per l'ospitalità e il cibo che gli offri nella tua cabina. Egli estrae 10 Corone d'Oro dal suo borsello e te le offre (se decidi di accettarle, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Per proseguire, vai al **339**.



## 85

Aguzzi la vista e ti concentri sull'ammasso di resti anneriti che si trova all'interno della capanna bruciata. Non riesci a distinguere nulla in particolare, ma capisci che là sotto c'è qualcosa di vivo. Comunichi al vecchio la tua scoperta, e scorgi nei suoi occhi un lampo di paura. Egli dice che nella capanna non c'è nulla che potrebbe interessare al dragone, ma i tuoi sensi ti comunicano altrimenti. Ti dicono anche che il vecchio sta mentendo.

Un gruppo di abitanti del villaggio armati di lunghe frecce sta cercando di abbattere il dragone. La creatura ruggisce e poi comincia a sbattere le lunghe ali e a volare nuovamente in circolo sul villaggio. Esci dal tuo nascondiglio e ti affretti verso le rovine perché sei deciso a scoprire cos'è che il dragone sta cercando. Guidato dal tuo sesto senso, scopri una statuetta di bronzo nascosta sotto la cenere. Poi il dragone ritorna, colpisce gli abitanti del villaggio con gli artigli e riduce le loro lance ad un ammasso di legna da ardere. Gli uomini si allontanano confusi mentre il dragone atterra accanto alla capanna. Fai per sfoderare l'arma, ma ti blocchi di colpo quando la creatura comincia a parlarti. La sua voce è umana.

Il dragone ti scongiura di restituirgli la statuetta, poiché essa annullerà la maledizione che ha cambiato le sue sembianze. I tuoi sensi Ramas ti dicono che sta dicendo la verità e che non rappresenta affatto quel pericolo malvagio che il vecchio e gli abitanti del villaggio ti hanno fatto credere. Ti concentri sull'anziano e vedi che una strana metamorfosi sta avendo luogo. Il suo viso si sta ringiovanendo, e malgrado l'espressione d'ira che lo distorce, riconosci sembianze molto simili a quelle di Ulonga lo Sciamano: anche questa creatura è un negromante. Egli ordina ai suoi uomini di prendere la mira contro di te, ed essi ubbidiscono immediatamente e sollevano gli archi. Il dragone ti incita a scappare con lui finché sei in tempo; senza indugiare un solo secondo, con una breve rin-

corsa gli balzi in groppa, mentre le prime frecce cominciano a piovere tutt'intorno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **311**.
Se è 5 o più, vai al **134**.

## 86

All'improvviso il ruggito smette, e tu percepisci che le creature si stanno preparando ad attaccare. Estrai in fretta un'arma, mentre due animali simili a lupi avanzano a grandi balzi verso di te dal fondo della caverna.

Kholo:
Combattività 40 — Resistenza 28

Queste creature sono particolarmente sensibili ad ogni forma di attacco psichico: raddoppia tutti i punti extra se sei in possesso del Raggio Ramas e desideri usarlo.

Se vinci questo combattimento, vai al **101**.

## 87

L'istinto e i molti anni di addestramento Ramas ti fanno gettare a terra. Il dardo della cerbottana passa a pochi millimetri dalla tua testa e poi si conficca nel gambo di una pianta a foglia larga. Un fluido nero goccia lentamente dal foro nel gambo, e tu guardi sconvolto mentre la pianta appassisce e muore in pochi attimi.

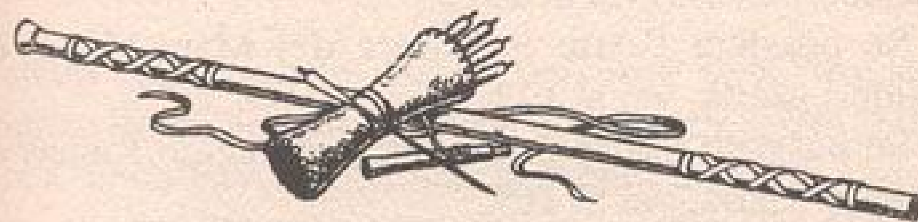
Se possiedi un Arco e desideri usarlo contro la sentinella, vai al **343**.

Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **255**.

## 88

Senti la lancia sibilare verso di te e istintivamente ti tuffi a terra per evitare di venire colpito alla schiena. I tuoi riflessi fulminei ti risparmiano la vita, ma vieni ugualmente ferito. La punta della lancia ti graffia in profondità sulla spalla e la forza dell'impatto ti fa cadere a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **59**.



## 89

Gli uomini di Wrok estraggono le loro spade, e subito la gente si fa prendere dal panico. Mentre in un fuggi fuggi generale attorno a voi si crea il vuoto, vedi Melchar raccogliere una bottiglia che uno spettatore ha lasciato cadere e scagliarla contro uno degli scagnozzi. Il proiettile colpisce l'uomo sulla fronte facendogli perdere i sensi; immediatamente il suo compagno fa roteare la lama scintillante sopra la testa e poi si scaglia contro di voi come un toro infuriato.

Scagnozzo di Wrok:
Combattività 30 — Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **331**.

## 90

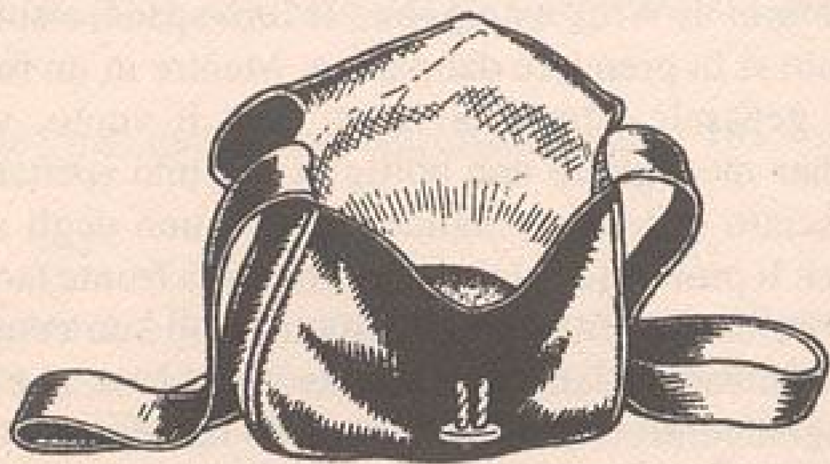
Il fascio ti colpisce e ti scaraventa a terra, mentre il lampo di luce bianca brillante ti annebbia i sensi: perdi 8 punti di Resistenza. Per qualche attimo perdi conoscenza, poi ti riprendi. Scosso e tramortito, ti alzi in piedi a fatica e scuoti la testa nello sforzo di schiarirti la vista. Figure misteriose danzano davanti ai tuoi occhi, fondendosi per creare una visione spaventosa. La creatura della notte si è attaccata al collo del tuo cavallo come un vampiro da incubo. Costretto dalle redini, la povera bestia è impossibilitata a sfuggire alla presa di questa creatura sovrannaturale.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **19**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **122**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **169**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **349**.



## 91

Ti getti dietro il parapetto di legno della prua mentre i colpi del nemico squarciano le vele e le sartie. Brandelli di tela e schegge di legno piovono tutt'intorno a te. All'improvviso senti un tremendo frastuono proprio sopra la tua testa, sollevi lo sguardo e con orrore vedi che una sezione dell'albero maestro è stata divelta da un proiettile. Sta per crollare sul ponte proprio nel punto in cui ti trovi tu!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **28**.
Se va da 4 a 6, vai al **348**.
Se è 7 o più, vai al **231**.

## 92

Calcoli rapidamente che il *Seasprite* deve trovarsi approssimativamente a meno di un chilometro dalla costa, una distanza che non spaventa un buon nuotatore, soprattutto se in possesso della forza di un Gran-de Maestro Ramas.

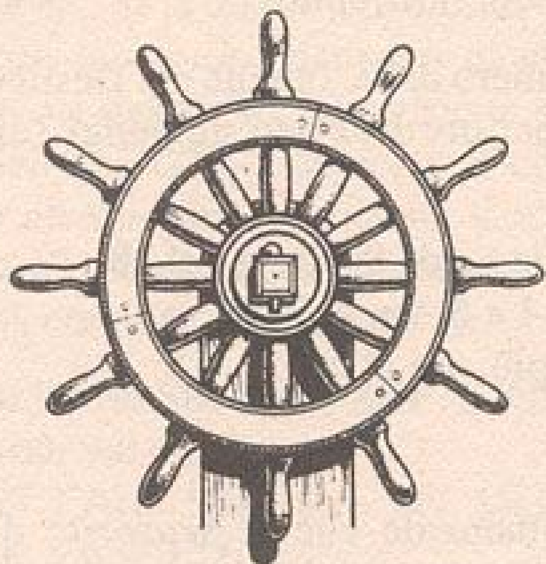
Saluti il capitano Radyard, il quale ti ringrazia per la tua generosità. Egli ordina alla ciurma di calare le vele e dice al suo comandante in seconda di sventolare una bandiera bianca per segnalare a Sesketera che state ubbidendo ai suoi ordini. Una scialuppa viene calata dal *Triasus* con a bordo un ufficiale e sei marinai, armati ciascuno di una mezza picca e di una pistola Bor. Radyard ti suggerisce di avvicinarti alla scaletta per salire a bordo cosicché potrai arrenderti quando la scialuppa di Sesketera avrà raggiunto il *Seasprite*.

"E chi ha parlato di arrendersi?" rispondi.

"Ma... io pensavo..." balbetta il capitano.

"Non ho nessuna intenzione di arrendermi a Sesketera!" dici, e prima che Radyard abbia il tempo di aggiungere altro, balzi oltre la ringhiera e ti tuffi nel mare azzurro.

Vai al **128**.



## 93

Lasci la taverna e vedi che la strada si inoltra in una densa foresta e sale gradualmente tra le colline. È una regione dal clima caldo e umido, e gli insetti che la infestano rendono il tuo cammino ancora più disagevole a causa delle continue punture (perdi 2 punti di Resistenza). A giudicare dal numero di puntini che ti arrossano la pelle, il sangue sommerliano deve essere particolarmente gustoso. Durante il tuo cammino verso Jazer, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Mentre il sole cala sull'orizzonte, la strada attraversa un'alta pianura prima di scendere verso le verdi acque scintillanti dello Stretto di Jazer. La città di Jazer si trova in una baia circondata da boschi, e tu raggiungi la porta orientale della città al tramonto. Un cartello fissato al cancello d'accesso ti informa che hai perduto l'ultimo traghetto, un servizio che assicura ai viaggiatori il passaggio oltre lo stretto che unisce la strada principale a Tiklu e oltre. Il prossimo traghetto parte la mattina seguente, un'ora dopo l'alba.

È una serata calda e, mentre vaghi per le strade della città, cerchi di decidere dove passare la notte.

Se desideri trovare una stanza, vai al **138**.
Se decidi di dormire all'aperto, vai al **203**.

## 94

Smonti dal mulo e ti affretti verso il villaggio. Fiamme altissime si sprigionano dal tetto della capanna più grande, che si trova al centro dell'insediamento, ed è qui che concentri i tuoi sforzi. Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa riesci a limitare il diffondersi dell'incendio, in modo che gli abitanti possano avvicinarsi con secchi pieni di acqua e spegnerlo. Le tue facoltà ti proteggono dal calore delle fiamme, ma il tuo Zaino viene danneggiato, e perdi due pezzi dell'equipaggiamento (cancella due Oggetti dello Zaino dal tuo Registro di Guerra).

Quando anche gli altri incendi più modesti sono stati spenti, l'anziano della comunità ti ringrazia per il tuo aiuto. Ti dice che il fuoco è stato appiccato deliberatamente da un dragone che vive nei Monti Hulhuk.

"È la nostra maledizione" dice, scuotendo tristemente la testa. "E temiamo che possa tornare per finirci una volta per tutte". Vedendo l'Arma Ramas che porti nel fodero, il vecchio ti guarda con occhi speranzosi. Ti

prega di restare ad aiutare il villaggio a liberarsi dal pericolo.

Se decidi di restare ad aiutare gli abitanti del posto, vai al **267**.

Se decidi di non aiutarli, vai al **213**.

**95**

Al tuo rifiuto, il membro della Corporazione dei Calderai si offende moltissimo. Sbatte la brocca e i bicchieri sul tavolo e ti ordina di lasciare le sue stanze e di non fare mai più ritorno alla Sala dei Calderai.

Una volta fuori, ti ricongiungi ai tuoi compagni e ti affretti lungo le vie coperte da grandi lastre di pietra chiara nella speranza di raggiungere l'*Azan* prima che la notte sia calata completamente. Vi trovate a poche centinaia di metri dall'entrata del porto quando una pattuglia di sentinelle svolta un angolo a passo di marcia, le lance posate sulle spalle coperte dall'armatura. L'ufficiale vi ordina di fermarvi e di portare le mani sopra la testa.

Se decidi di ubbidire agli ordini dell'ufficiale, vai al **228**.

Se preferisci metterti a correre verso il porto, vai al **330**.

**96**

Sai che è solo una questione di tempo prima che la creatura scovi il tuo nascondiglio. Piuttosto che essere stanato, decidi di lanciare un attacco a sorpresa. Servendoti delle tue facoltà, crei un rumore dall'altra parte della stiva, dietro a un paio di barili d'acqua. La creatura balza immediatamente in quella direzione e comincia a fare a pezzi i barili. Approfitti di questo momento per uscire dal tuo nascondiglio e attaccarla da dietro.

Zhürc:

Combattività 52 Resistenza 40

Ignora qualsiasi perdita di Resistenza che subisci durante il primo scontro grazie alla sorpresa del tuo attacco.

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.



**97**

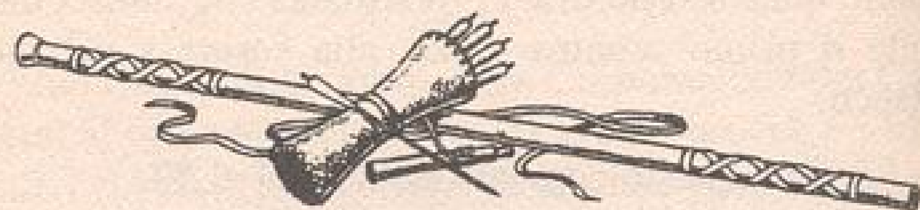
Dentro scopri che l'edificio è pieno di enormi quantità di materiali grezzi quali metalli, grano, tessuti, legname e pelli. Mentre ispezioni questi materiali, ti imbatti in diverse ceste sigillate piene di lino su cui è incisa la corona e la stella simbolo di Siyen. I tuoi sensi Ramas ti dicono che quelle ceste potrebbero essere parte del carico di Radyard.

Il padrone del magazzino ti si avvicina e ti chiede quale sia la tua attività commerciale. Ha un sorriso untuoso che non ti piace affatto. Gli chiedi se conosca il capitano Radyard, e subito il suo falso sorriso si trasforma in un sorta di grugnito arrabbiato: "Io non

do informazioni gratis" dice. "Dammi 3 Nobel oppure vattene di qui".

Se decidi di pagarlo 3 Nobel (1 Nobel = 1 Corona d'Oro), vai al **315**.

Se ti rifiuti di pagarlo, vai al **217**.



## 98

Alla fine la strada ti conduce in un'affollatissima piazza del mercato. Non appena vi metti piede, vieni circondato da ogni parte da mercanti ansiosi di venderti ogni tipo di merce possibile e immaginabile. Non vedi però niente che possa esserti utile. Mentre ti fai strada tra i mercanti, scorgi una bancarella che vende pozioni curative. Una di esse è la Pozione di Vigorilla, per la quale il venditore chiede 2 Nobel a dose. (Ciascuna dose restituisce 4 punti di Resistenza se consumata dopo un combattimento.)

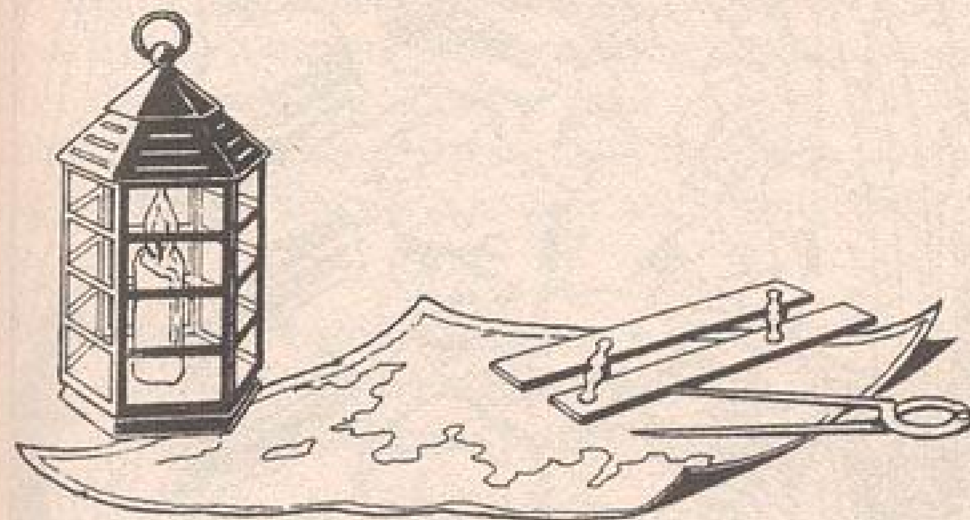
Se decidi di chiedere al venditore se sa dove si trova l'abitazione di Lord Zinair, vai al **238**.

Se preferisci allontanarti dalla bancarella e proseguire nella piazza, vai al **53**.

## 99

Dapprima l'uomo non vuole abbassare il prezzo, ma quando scuoti la testa e ti dirigi verso la porta come per andartene, egli cambia idea e accetta di venderti la bambola per 7 Corone d'Oro. Con un cenno del capo ti dici d'accordo e, mentre egli avvolge con cura la bambola in una pezza quadrata di lino, tu estrai le monete dal borsello. L'uomo accetta il denaro con mano tremante e ti consegna il pacchetto, che infili nello zaino. Annota la Bambola Nhang sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale e ricordati di cancellare 7 Corone d'Oro dal totale delle monete.

Per andartene dal negozio e proseguire, vai al **204**.



## 100

Tre navi pirata stanno percorrendo veloci il Mare dei Venti. Sono imbarcazioni lunghe, basse, con scafi neri e agili e armate di cannoni. Le loro vele scarlatte sono gonfie di vento, e gli scafi si muovono sull'acqua con velocità silenziosa e sinistra.

Intrappolato tra la tempesta e i bucanieri, Gemulkin deve fronteggiare una difficile situazione: può o affrontare i pirati che si stanno avvicinando, oppure tentare di superare la furia della tempesta. Dopo un breve attimo di riflessione, sceglie la tempesta, e mentre il *Vargas* inverte nuovamente la rotta, i bucanieri rallentano, aspettando che la furia degli elementi at-



*(fig. 6) Il dragone assume le sembianze del capo-tribù Cresosa.*

tacchi al loro posto la vostra vulnerabile imbarcazione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **25**.
Se va da 5 a 9, vai al **147**.

**101**

Pulisci la tua arma sulle pellicce ruvide dei Kholo morti e poi li trascini per la coda fuori dalla caverna. Il tuo incontro con questi animali selvaggi ti rende nervoso, così trascorri il resto della notte nella caverna ascoltando la pioggia e i suoni della giungla che ti circonda.

Nel corso della solitaria veglia, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **146**.

**102** *(fig. 6)*

Il dragone atterra sul suo nido tra le montagne e piega le ali per permetterti di scendere agevolmente dal suo dorso. Posi gentilmente la statuetta di bronzo nella zampa artigliata del dragone e assisti così a una trasformazione incredibile. A poco a poco il corpo della creatura si restringe e cambia fino ad assumere le sembianze di un uomo alto e di portamento nobile e altero. Questi si presenta come Cresosa, capo dei Rivorzha, una tribù che vive sul lato orientale dei Monti Hulhuk. A differenza degli abitanti del villaggio, la gente di Cresosa è riuscita a resistere al dominio malvagio di Ulonga, anche se ciò ha significato essere

costretti ad abbandonare i villaggi della costa per cercare rifugio tra le montagne. La statuetta ha posto fine alla maledizione lanciata su Cresosa da Ulonga lo Sciamano, e ora Cresosa sarà in grado di ritornare dalla sua gente e ricondurla alle case abbandonate.

Prima che vi separiate, Cresosa ti offre due Pozioni di Vigorilla (ciascuno di questi Oggetti dello Zaino ti restituirà 4 punti di Resistenza se ingerite dopo un combattimento). Cresosa ti spiega anche come ritrovare il sentiero in un punto in cui un ponte attraversa un fiume profondo. La tua mappa ti dice che il fiume è un affluente del Fiume Ito; decidi di riposarti qui fino all'alba prima di proseguire a piedi il viaggio verso Caeno.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **300**.

### 103

La tua gentile richiesta viene accolta da un torrente di insulti dagli Eldenoriani ubriachi; ciò nonostante il loro capitano ti accontenta e lascia andare il marinaio, che tossendo e respirando a fatica cade a terra. Fai cenno agli altri che è giunto il momento di andare, e senza una parola i marinai si alzano dai loro tavoli e ti seguono fuori, fermandosi un solo attimo ad aiutare il compagno ferito. Con gli insulti volgari e le offese gratuite dei rozzi Eldenoriani che ti echeggiano nelle orecchie, ti allontani dalla Taverna dei Tre Argani e ritorni al porto. I marinai sono arrabbiati e delusi, ma sanno che il tuo sangue freddo e il tuo intervento ha risparmiato loro un trattamento ben peggiore da parte dei rudi Eldenoriani, e per questo ti sono grati.

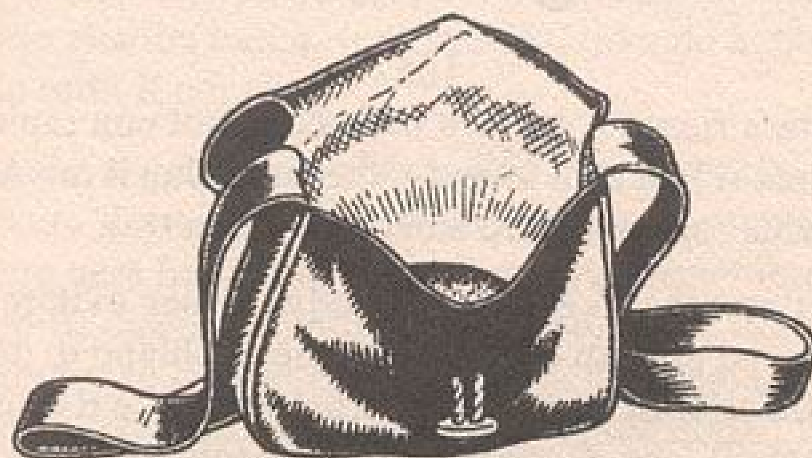
Vai al **268**.

### 104

La tua Arte Superiore ti avverte che queste piante dall'aspetto innocuo in realtà sono Liera. I loro petali contengono un potente narcotico che, se tritato finemente, dà origine a pozioni che hanno il potere di rendere sensibili le persone alla suggestione mentale (controllo mentale).

In questo posto ci sono piante a sufficienza per due pozioni di Liera. Se decidi di prendere una o entrambe le pozioni, ricordati di annotarle sul tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **205**.



### 105

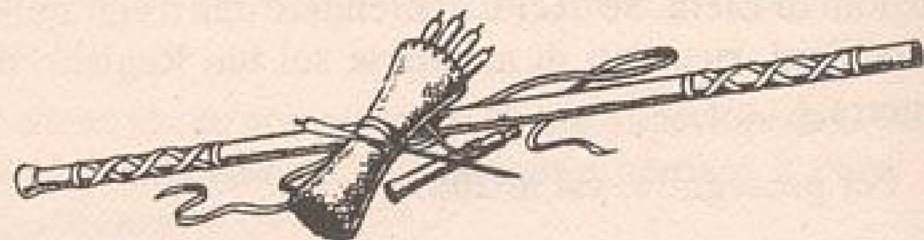
Estrai la tua Arma Ramas, la afferri per la lama e, mentre il saccheggiatore leva la mano armata di coltello per colpire Chinn, gliela scagli contro. L'arma gli si conficca in pieno petto e, mentre l'uomo cade a terra, gli altri saccheggiatori spingono via Chinn e si

avventano ad armi levate contro di te. Dalle espressioni dipinte sui loro visi capisci che vogliono vendicare ad ogni costo la morte del loro compagno.

Saccheggiatori:
Combattività 34 Resistenza 29

Devi affrontare il primo scontro di questo combattimento senz'armi (cioè non godi di nessun punto extra da arma). Se possiedi un'arma normale, puoi usarla dall'inizio del secondo scontro e non prima.

Se vinci questo combattimento, puoi recuperare la tua Arma Ramas e poi puoi proseguire al **257**.



**106**

Sesketera riesce a deviare la freccia, poi con rapidità fulminea si lancia in avanti e spezza in due il tuo Arco (cancella l'arma dal tuo Registro di Guerra).

Getti l'arco rotto e balzi all'indietro per evitare gli improvvisi affondi e le falciate che rischiano di decapitarti. Estrai in fretta la tua Arma Ramas, e il rumore dei metalli che si scontrano echeggia per la sala. All'improvviso, al frastuono delle armi si mescola quello di una campana che suona in lontananza da qualche parte della cittadella. È un allarme, che annuncia la tua fuga dalle segrete delle carceri.

Sesketera (con Medaglione del Combattimento):
Combattività 53 Resistenza 42

Conduci questo combattimento al solito modo per due scontri. Poi, se sei ancora vivo, non proseguire, ma vai al **215**.

**107**

Quando entri nella nebbia, hai subito l'impressione di non stare più navigando su un mare d'acqua. Intorno a te mare e cielo diventano un tutt'uno di intensa luce blu, senza orizzonte o confine: uno spazio senza limiti. A poco a poco distingui ombre vaghe che passano via veloci, poi rumori lontani, come dei sussurri ovattati, che si levano e poi cessano prima che tu abbia il tempo di afferrarne il significato. Poi vedi sfere di oscurità che volano veloci avanti e indietro, e i tuoi sensi Ramas ti avvertono che questi sono invasori, malvagi intrusi nel regno della nebbia fantasmagorica. Le sfere buie aumentano di numero e cominciano a vorticare attorno alla tua barca, sussurrando, ridendo e mormorando tutto il tempo.

Senti che la tua barca rallenta fino a fermarsi del tutto. La paura ti attanaglia lo stomaco quando capisci che le sfere nere hanno il potere di tenerti prigioniero e di impedirti così di raggiungere le sponde di Lorn. All'improvviso i suoni e le voci nella tua mente cominciano a cristallizzarsi in parole comprensibili.

*"Hai dimostrato di avere grande coraggio fisico, sciocco seguace di Ramas. Ma ora devi mettere alla prova la tua forza mentale, se desideri trovare l'Isola di Lorn"*.

La voce misteriosa ride, e tu ti prepari alla sfida che ti aspetta.

*"Quante teste sono incise sulla Porta del porto di Suhn?"*

Se pensi di conoscere la soluzione, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non sai dare alcuna risposta alla domanda della voce misteriosa, vai al **158**.

## 108

Accarezzi con la mano il borsello dove tieni il denaro, fai tintinnare le monete e poi dici all'oste che vuoi ordinare della birra per i tuoi compagni.

"Ma cos'è, sei duro d'orecchi o che altro? Ti ho detto di andartene immediatamente!" E con queste parole, l'oste lancia uno sguardo a un gruppo di uomini dall'aria poco raccomandabile che si trovano in piedi vicino al bancone. Questi posano i boccali e poi si avvicinano a voi con fare minaccioso, carezzando eloquentemente l'impugnatura delle spade e dei pugnali. Per qualche terribile attimo sembra che stia per scoppiare una rissa, ma poi una voce ruvida si leva dall'angolo della sala, e gli uomini si fermano.

"Ehi, tenete a freno i pugnali" dice la voce in tono di comando. "Lasciatemi parlare con l'uomo del Nord".

Percorri con lo sguardo la sala e vedi che la voce appartiene a un uomo robusto e barbuto seduto in un'alcova. Egli ti fa cenno di avvicinarti, ma quando fai per sederti al suo tavolo in compagnia dei marinai Suhnesi, l'uomo ti intima con voce brusca: "Ho detto che volevo parlare con te, non con questi mozzi cenciosi. Se vuoi fare affari con me, loro dovranno aspettarti fuori".

Se decidi di accettare le sue condizioni, vai al **164**.

Se preferisci non separarti dai tuoi compagni, vai al **121**.

## 109

Il viaggio di due giorni fino a Nhang trascorre tranquillo e veloce, senza incidenti, e l'*Embassage* arriva in porto la mattina presto del terzo giorno. L'ingresso al porto di Nhang è famoso per le ottanta statue di pietra d'aspetto davvero imponente note con il nome di 'Guerrieri di Nhang', le quali, sistemate in due file, formano un doppio colonnato che si affaccia sul mare. I loro feroci visi di granito ti fissano mentre l'*Embassage* le oltrepassa e poi si ormeggia sulla banchina.

Prima che tu scenda, il capitano Leonghi ti consiglia di stare in guardia mentre sei in città. Gli abitanti sono ancora legati al ricordo di Shasarak e alcuni recenti disordini hanno portato all'introduzione del coprifuoco dal crepuscolo all'alba. Egli ti consiglia di dirigerti subito verso la città di Tiklu e di cercare lì suo cugino Gemulkin. Anch'egli è un mercante e commercia regolarmente tra il porto di Tiklu e quello di Suhn. Leonghi ti dà una pergamena (da registrarsi tra gli Oggetti Speciali come la Pergamena di Leonghi, che porti nella tasca della tunica): si tratta di una lettera di presentazione che porta il suo sigillo nella quale egli chiede al cugino di portarti a Suhn.

Ringrazi il capitano per l'aiuto e poi scendi sulla banchina di Nhang. Lasci il porto e segui la Strada della Luna Piena, la via principale che taglia in due la città e termina davanti alla Porta Occidentale. Le tue prime impressioni di Nhang sono contraddittorie. La

struttura e le costruzioni dei suoi edifici ti stupiscono per la loro bellezza, ma il cupo stato d'animo dei suoi abitanti e i moltissimi mendicanti che vedi per strada ti danno l'impressione che la città possa esplodere da un momento all'altro.

Passi davanti a molti negozi malandati e con merce poco interessante fino a quando non giungi davanti a un edificio triangolare, eretto ad un incrocio. Non c'è alcun cartello che indichi il tipo di merce che qui viene venduta, ma a giudicare dalle vetrine credi che si tratti di un emporio.

Se decidi di entrare nell'emporio, vai al **156**.
Se preferisci proseguire, vai al **281**.

## 110

Ti incontri con Melchar come d'accordo e, dopo una leggera colazione, seguite la folla in strada verso l'ippodromo di Caeno. Questo magnifico edificio domina il quartiere orientale della città e ospita lo spettacolare Derby da più di un secolo. A differenza delle famose corse di cavalli di Slovia e Lourden, nel Derby di Caeno gareggiano dei guanza, grandi lucertole bipedi allevate nelle Terre del Sud. Su queste corse si scommettono molti soldi, e il proprietario del guanza vincitore se ne tornerà a casa con un malloppo di ben 100.000 Nobel.

Dopo essere entrati nell'ippodromo, tu e il tuo compagno vi dirigete tra la folla verso i recinti della parata. Melchar è ansioso di scommettere sul guanza favorito - Forlu-zhan - ma vuole dare un'occhiata agli altri partecipanti prima di dare i soldi a Wrok il Bookmaker. Dopo essersi assicurato che sarà proprio il favorito a vincere, Melchar si reca nell'area delle scommesse mentre tu rimani vicino al recinto a guardare i guanza. Quando Forlu-zhan ti passa accanto, però, grazie alla tua Disciplina del Controllo Animale capisci che c'è qualcosa che non va: il guanza è stato drogato con un lieve estratto di graveweed e non potrà vincere la corsa. Ti affretti verso il botteghino delle scommesse per fermare Melchar, il quale sta per dare i soldi al bookmaker; lo raggiungi e gli spieghi quello che è successo. Melchar cancella la scommessa, e il bookmaker ti guarda con odio. Fa cenno ad un gruppo di scagnozzi, i quali rispondono immediatamente al suo ordine e vi circondano. Nell'attimo in cui la corsa ha inizio, tu e Melchar venite afferrati da dietro e scaraventati fuori dall'area delle scommesse. Poi gli uomini di Wrok vi portano in una stanzetta sotto le tribune pubbliche, ma prima che abbiano il tempo di chiudere la porta a chiave, tu estrai l'arma e li attacchi.

Scagnozzi di Wrok (6):
Combattività 38 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **206**.

## 111 *(fig. 7)*

Mano a mano che vi avvicinate, i tuoi sensi Ramas ti allertano dell'esistenza di un pericolo. Avverti il capitano, il quale dapprima si dimostra scettico. Poi percepisce anch'egli che c'è qualcosa che non va e ordina al proprio equipaggio di abbassare la vela maestra per ridurre la velocità. La sua cautela si dimostra sensata allorché da dietro due isolette rocciose spunta un vascello da guerra Shadaki; la nave avanza veloce verso l'*Azan*. Jenkshi ordina all'equipaggio di issare la vela



*(fig. 7) Senti il boato dei cannoni nemici.*

maestra per dare inizio alla fuga, ma il vento cambia direzione, e ciò mette a repentaglio il suo piano. Aguzzi la vista e controlli la prua e i ponti anteriori della nave che si avvicina. Scorgi chiaramente le vele scarlatte di un vascello di bucanieri di Shadaki. La nave ha una linea di galleggiamento molto bassa, il che ti fa pensare che le sue stive siano piene del bottino rubato al mercantile in fiamme. Con il vento contro, Jenkshi decide di correre un rischio calcolato. Egli ordina al suo timoniere di dirigersi verso uno stretto canale tra due isolette. Spera che la sua imbarcazione più leggera sia in grado di passare oltre le acqua basse e guadagnare così tempo prezioso mentre la nave più pesante sarà costretta a circumnavigare le isole per evitare di finire incagliata. È una manovra senza dubbio ardita, che diventa ancora più pericolosa allorché il capitano nemico cambia all'improvviso la rotta del proprio vascello, che si ritrova così parallelo alla vostra nave. Vedi con orrore che la nave da guerra Shadaki è armata di cannoni sul ponte. Mentre si avvicina all'*Azan*, scorgi nuvole di fumo bianco esplodere lungo i fianchi dello scafo. Un secondo più tardi senti il boato dei cannoni, seguito dal fischio terrificante della palla mortale che vola nell'aria verso la vostra vulnerabile imbarcazione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **218**.
Se va da 7 a 9, vai al **91**.

## 112

Spingi la porticina della botola e scopri così una stiva segreta, costruita per nascondere la merce di contrab-

bando. Lo scomparto è vuoto, ma inutile, perché lo spazio è troppo angusto e non ti ci potresti nascondere. Sollevi lo sguardo e vedi che la creatura sta per arrivare... il tuo sesto senso ti dice che essa vuole la Pietra di Luna e che non si fermerà davanti a niente pur di averla.

Se decidi di voltarti e combattere, vai al **270**.

Se preferisci scappare salendo la scala che porta al ponte di prua, vai al **242**.

**113**

Radyard è visibilmente impressionato dal tuo gesto generoso e ti ringrazia. Egli ordina alla ciurma di rallentare e al comandante in seconda di sventolare una bandiera bianca per far segno a Sesketera che state ubbidendo ai suoi ordini. Una scialuppa viene calata dal *Triasus* con a bordo un ufficiale e sei marinai, armati ciascuno di una mezza picca e di una pistola Bor. Ti fai avanti verso l'ufficiale, e questi ti lega i polsi con una corda prima di farti salire a bordo della scialuppa. Radyard e il suo equipaggio osservano con visi turbati mentre la scialuppa si allontana; quattro marinai remano, mentre gli altri due e l'ufficiale ti sorvegliano, le punte delle loro picche mai troppo distanti dal tuo cuore. Ti volti per osservare la giungla sulla terraferma e all'improvviso un piano audace ti si forma nella mente.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **37**.

Altrimenti, vai al **312**.

**114**

La taverna è affollata di viaggiatori intenti a consumare il loro pranzo, e le giovani cameriere corrono da un tavolo all'altro con pile di piatti e bicchieri di birra. Tutti i tavoli sono occupati e non ci sono posti a sedere.

"Siamo pieni, non lo vedete!" ti grida una cameriera poco gentile. Sbatte il vassoio su un tavolo vicino, facendo sussultare il gruppo di pellegrini lì seduti.

"Se volete del cibo, vi costerà 4 Nobel... e dovrete mangiare fuori!"

I pasti qui sono molto cari, ma il tuo stomaco si sta lamentando, hai molta fame e la città di Jazer è a mezza giornata di cammino.

Se decidi di comperare un Pasto, vai al **29**.

Se preferisci non farlo, vai al **93**.

**115**

Servendoti delle tue avanzate capacità psichiche, ti concentri sulle teste dei rivetti che fissano il chiavistello della cella e le fai vibrare. È un processo lento e doloroso (perdi 3 punti di Resistenza), ma alla fine i rivetti si riscaldano, aumentano di volume e poi si spezzano. Quando la forza del ferro è stata minata a sufficienza, riesci ad aprire la porta della cella.

Vai al **24**.

**116**

Non appena metti piede nella piazza del mercato, vieni assalito da ogni parte da mercanti ansiosi di venderti ogni tipo di merce possibile e immaginabile. Non vedi però niente che possa esserti utile. Mentre ti fai strada

tra i mercanti, scorgi una bancarella che vende pozioni curative. Una di esse è la Pozione di Vigorilla, per la quale il venditore chiede 2 Nobel a dose. (Ciascuna dose restituisce 4 punti di Resistenza se consumata dopo un combattimento.)

Se decidi di chiedere al venditore se sa dove si trova l'abitazione di Lord Zinair, vai al **238**.

Se preferisci allontanarti dalla bancarella e proseguire nella piazza, vai al **53**.

## 117

Smonti dal mulo e ti affretti verso il villaggio. Fiamme altissime si sprigionano dal tetto della capanna più grande, che si trova al centro dell'insediamento, ed è qui che ti servi delle tue facoltà Ramas. Sopprimi le fiamme, diminuendone l'intensità e contenendole, in modo che gli abitanti possano avvicinarsi con secchi pieni di acqua e spegnere l'incendio.

Quando anche gli altri incendi più modesti sono stati spenti, l'anziano della comunità ti ringrazia per il tuo aiuto. Ti dice che il fuoco è stato appiccato deliberatamente da un dragone che vive nei Monti Hulhuk.

"È la nostra maledizione" dice, scuotendo tristemente la testa. "E temiamo che possa tornare per finirci una volta per tutte". Vedendo l'Arma Ramas che porti nel fodero, il vecchio ti guarda con occhi speranzosi. Ti prega di restare ad aiutare il villaggio a liberarsi dal pericolo.

Se decidi di restare ad aiutare gli abitanti del posto, vai al **267**.

Se decidi di non aiutarli, vai al **213**.

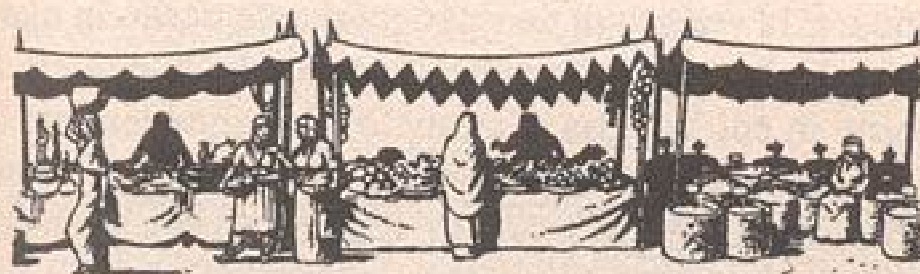
## 118

Lord Rimoah ti augura la buonanotte e ti ricorda che ti chiamerà un'ora prima del sorgere del sole. Ti ritiri nel tuo letto e, lo sguardo fisso al soffitto, pensi alla missione che ti attende. Ti sei appena addormentato - o questa è la tua impressione - che Lord Rimoah ti sveglia bussando alla porta. Raccogli le tue armi e i tuoi bagagli e poi attraversi i corridoi, illuminati dalle torce infisse alle pareti, che conducono all'entrata della torre. Mentre ti avvicini al portale principale, Rimoah ti indica una sala alla tua destra.

"Quella è l'Armeria della Torre, Grande Maestro" egli dice. "Se lo desideri, puoi ispezionarla e prendere tutto quello che vuoi prima di imbarcarti nel tuo viaggio".

Se decidi di accettare l'offerta di Lord Rimoah, puoi entrare nell'armeria ed esaminare i suoi contenuti andando al **152**.

Se decidi di declinare l'offerta, vai al **49**.



## 119

La donna ti guida lungo le strade dimesse di Masama fino a casa sua; vive nelle vicinanze del quartiere benestante, e la sua abitazione è un edificio a due piani, modesto se paragonato agli altri vicini, ma riccamente ammobiliato, e dotato di servitori, stalle e un fragrante frutteto di alberi Guyan. Vieni condotto al

piano di sopra, dove una fanciulla giace a letto in una stanza immersa nella penombra. Ha la febbre alta, e il pallore grigiastro del viso la fa sembrare due volte più vecchia di quello che è. Capisci subito che sta soffrendo di Mysua, una malattia che viene trasmessa dalle mosche di palude, non rara tra gli abitanti della giungla di Shadaki.

Servendoti delle tue facoltà della medicina Ramas, e aiutato dalla presenza della Pietra di Luna, riesci a neutralizzare l'infezione che sta martoriando il corpo della ragazza. Dopo poche ore la febbre scompare e un colorito sano ritorna a ravvivare le guance della poveretta. Riuscirà certamente a riprendersi, e la madre è così sopraffatta dalla gioia che ti ringrazia ripetutamente e insiste affinché tu rimanga loro ospite per la notte. Ti fa preparare una stanza con vista sul fiume.

Mentre consumi una deliziosa cena cucinata dai servitori, vieni a sapere che il nome della donna è Tiosanna. È la vedova di un ricco mercante perito in mare dopo che la sua nave venne attaccata dai bucanieri. Il giorno in cui la figlia si ammalò, Tiosanna temette di essere destinata a rimanere sola al mondo. La donna si reca raramente al mercato, ma uno strano presentimento le suggerì di andarci oggi. Non riesce a spiegare perché, ma nell'attimo in cui i suoi occhi si posarono su di te, capì che avevi il potere di salvare la vita di sua figlia.

Ti ritiri presto nella tua stanza e dormi profondamente (recuperando 6 punti di Resistenza). Quando ti alzi all'alba, ti senti fresco e riposato, ansioso di continuare il viaggio verso l'Isola di Lorn. In segno di gratitudine per aver salvato la vita della figlia, Tiosanna ti dona un cavallo. Accetti volentieri e saluti madre e figlia con affetto prima di avviarti lungo 'La Coda del Dragone', il nome dato dalla popolazione di questa regione alla strada che collega Masama alla città di Kitaezi.

Dopo aver consultato la mappa, decidi che il viaggio per Kitaezi non dovrebbe prenderti più di due giorni. Il tempo è buono, e la pista è molto più percorribile di quanto il suo nome non faccia temere. A metà pomeriggio hai coperto più di cinquanta miglia e sei più che soddisfatto dell'andatura che sei riuscito a mantenere.

Stai attraversando una catena di colline coperte da foreste quando ti imbatti in un'inaspettata biforcazione del sentiero. Un cartello dice che entrambe le vie conducono a Kitaezi, ma non specifica quale sia la strada più corta.

Se decidi di andare a sinistra, vai al **196**.
Se decididi andare a destra, vai al **289**.

**120**

Nell'attimo in cui pronunci le parole della risposta, le sfere nere scompaiono, e la nebbia svanisce a rivelare un'isola vulcanica verde e lussureggiante, coronata da un alone di nuvola argentea. Il tuo cuore si mette a battere forte quando senti che lo scafo della tua barca ridiscende sull'acqua, e il vento torna a soffiare sospingendoti verso l'isola meravigliosa. Ora raccoglierai i frutti delle tue fatiche scendendo sulle sponde di Lorn, il mistico regno degli Shianti.

Per proseguire, vai al **15**.

## 121

"Ah! Non ho tempo per gli sciocchi!" risponde l'uomo barbuto. "Fai come dice l'oste... vattene via!"

Gli ubriaconi che affollano la taverna cominciano a insultarvi e a lanciarvi addosso cibo e birra. Sdegnato per questo ignobile trattamento, lasci la locanda con i tuoi marinai e torni verso il porto nella speranza di riuscire a raggiungere l'*Azan* prima che la notte cali del tutto. Vi trovate a poche centinaia di metri dall'entrata del porto quando una pattuglia di sentinelle svolta un angolo a passo di marcia, le lance posate sulle spalle coperte dall'armatura. L'ufficiale vi ordina di fermarvi e di alzare le mani sopra la testa.

Se decidi di ubbidire agli ordini dell'ufficiale, vai al **228**.

Se preferisci metterti a correre verso il porto, vai al **330**.

## 122

Ti concentri sulla creatura e pronunci la parola dell'incantesimo del Regno Antico - *Gloar!* La bestia sovrannaturale trema mentre la forza della tua parola magica la colpisce, ma si riprende in fretta e continua ad attaccare il tuo cavallo. Tentando disperatamente di salvare la povera bestia, carichi per attaccare con la tua Arma Ramas.

Tzoog:

Combattività 48 Resistenza 32

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Se possiedi la Prodezza dell'Arma Ramas, aggiungi +8 alla tua Combattività (invece di +5).

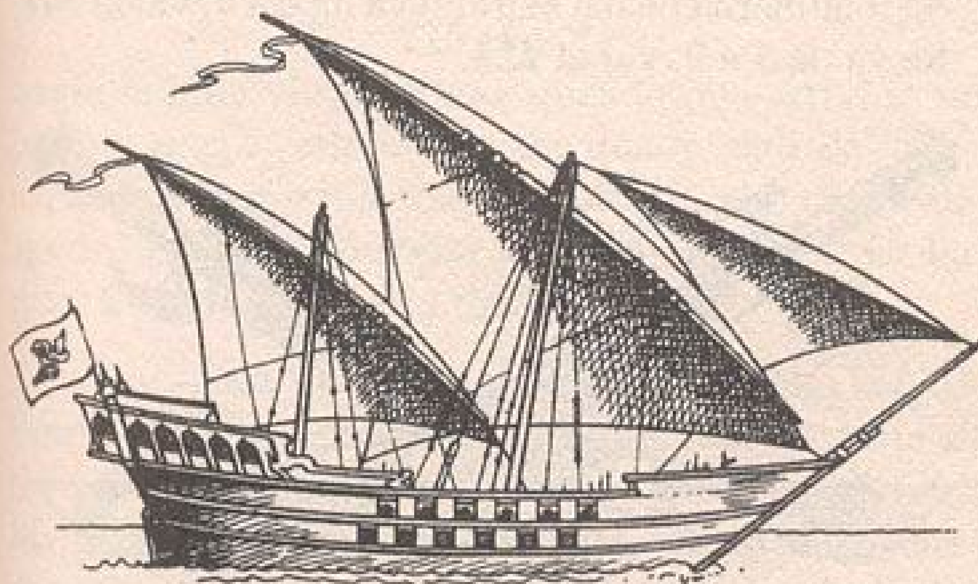
Se vinci questo combattimento, vai al **149**.

## 123

Prendi una manciata di monete dal borsello e le offri al gioviale capitano in cambio del passaggio a Masama, ma Radyard rifiuta. Dice che a bordo della sua nave c'è un sacco di spazio e che è contento di offrirti il passaggio gratis. Poi ti riempie il bicchiere di birra e propone un brindisi:

"Lunga e prospera amicizia ai nostri paesi... per Sommerlund e per Siyen!"

Vai al **239**.



## 124

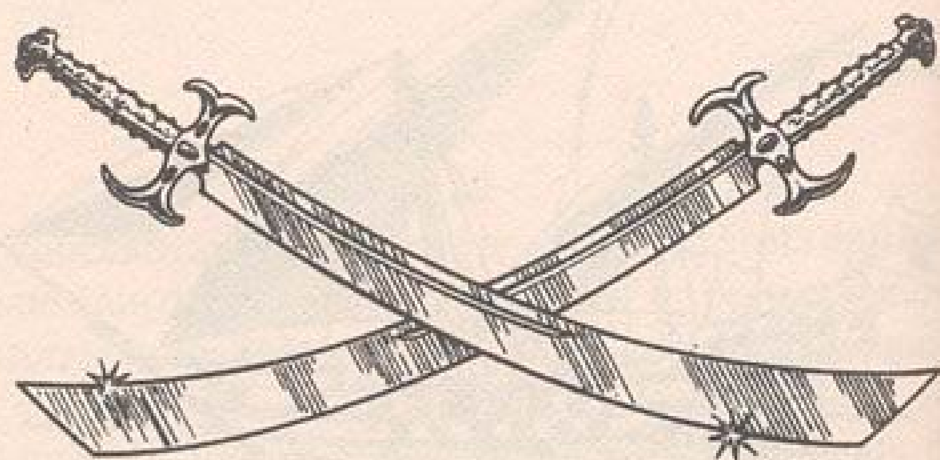
Spingi la porta della taverna, che si apre cigolando su una stanza dal soffitto basso, scarsamente illuminata e con pochissimo mobilio. L'aria è densa del fumo delle candele e gli avventori siedono chini sui loro

bicchieri di vino di riso. L'oste, un uomo con un braccio solo, ti rivolge un sorriso sdentato. "Vuoi una stanza?" mormora. Fai cenno di sì con il capo e appoggi due monete sul banco, e l'uomo ti dà una chiave su cui è inciso il numero '1'.

La tua stanza si trova sul retro della taverna, vicino al bagno comune. Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per sopprimere il puzzo, poi posi una sedia sotto la maniglia della porta per assicurarti che questa resti chiusa. Tranne la sedia, l'unico altro oggetto nella stanza è un materasso di paglia. È una notte calda, perciò non hai bisogno di una coperta e usi lo Zaino a mo' di cuscino. Sei molto stanco e ti addormenti immediatamente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **341**.
Se va da 5 a 9, vai al **223**.



**125**

Inserisci la chiave nella serratura e la fai girare. Con tuo grande sollievo, senti la serratura scattare, ed ecco che la porta si apre cigolando a rivelare una scala a chiocciola che sale nell'oscurità.

Sali rapidamente i gradini e arrivi su un pianerottolo nel quale convergono diversi corridoi. Alcuni di essi sono occupati da sentinelle e ufficiali della cittadella di Sesketera, tutti intenti ai loro doveri. Poi senti un rumore di passi alle tue spalle, provenienti dalla scala a chiocciola: devi muoverti immediatamente. Fai ricorso alle tue discipline Ramastan del Fiuto e dell'Interpretazione per scegliere la direzione migliore e, con tua sorpresa, scopri un pannello segreto nella parete in cima alla scala. Tendi il braccio e premi una borchia in rilievo, ed ecco che il pannello si apre scivolando di lato a rivelare uno stretto passaggio. Entri rapidamente, e il pannello si chiude automaticamente alle tue spalle.

Vai al **170**.

**126** *(fig. 8)*

Segui la buia viuzza fino a quando non arrivi in una piccola piazza circondata sui quattro lati da sudice capanne e negozi in rovina. Soltanto uno di questi è aperto. Un cartello sopra la porta mangiata dai tarli dice: CURIOSITA' DI DULGH.

Senti tintinnare un campanello quando spingi la porta. Entri e vieni investito da una zaffata d'aria stantia che ti fa tossire. L'ambiente è avvolto nella penombra. Malgrado l'aspetto poco invitante, scopri presto che il negozio è pieno di oggetti strani e affascinanti. Uno in particolare attira la tua attenzione: una bambola di porcellana raffigurante un bambino con occhi singolarmente animati.

"Ah, vedo che sei un sommerliano, nonché un intenditore" dice una voce sottile. Da dietro un'armatura arrugginita appare all'improvviso un ometto che ti



*(fig. 8) "È un'autentica Bambola Nhang" dice.*

fissa con occhi semi-chiusi attraverso le spesse lenti di un occhialino, il viso raggrinzito in quello che vorrebbe essere - immagini - un sorriso.

"È un'autentica Bambola Nhang, una delle 100 originali costruite per l'Imperatore Hyunstai. Rarissima. Detesto dovermene separare, ma viviamo in tempi difficili. 10 Corone d'Oro, ed è tua".

Se sei disposto a pagare 10 Corone d'Oro, vai al **21**.
Se vuoi comperare la bambola, ma preferisci prima trattare per abbassare il prezzo, vai al **99**.
Se non vuoi comperare la bambola, puoi lasciare il negozio e andare al **204**.

## 127

Ti avvicini ai piedi della scala e reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* -. Mentre ti sollevi, ti dirigi verso l'apertura del boccaporto ed emergi sul ponte di prua. Annulli rapidamente l'effetto dell'incantesimo per timore di rimanere impigliato nelle sartie e nelle vele stracciate che coprono il ponte dello sfortunato mercantile. Tutti gli alberi sono crollati, e la prua si sta lentamente inabissando sotto i colpi senza tregua delle onde. Percorri con lo sguardo il ponte distrutto, ma non trovi traccia di superstiti. Poi scorgi una mano che sbuca da sotto un ammasso di detriti e ti dirigi subito verso di essa, ma ecco che la prua della nave viene investita da un'onda particolarmente violenta, e tu vieni catapultato all'improvviso tra le onde ruggenti.

Vai al **4**.

## 128

L'acqua del mare è tiepida e chiara e non ti è difficile localizzare l'ombra scura del *Triasus*. Dopo esserti riempito i polmoni d'acqua, ti immergi e cominci a nuotare con potenti bracciate verso la spiaggia lontana. Solo dopo essere passato oltre l'ombra della nave ammiraglia di Sesketera osi risalire in superficie per un po' d'aria. Non appena hai il capo fuori dall'acqua, vedi che l'equipaggio del *Triasus* sta perlustrando l'acqua in cerca di te. Un marinaio in piedi a prua ti vede e, con tua sorpresa, la ciurma di Sesketera comincia a ridere.

Stai ancora cercando di capire perché quando vieni colpito con forza alla schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9), riduci di 3 la tua Resistenza. Se è pari (0,2,4,6,8,) riduci di 5 la tua Resistenza.

Per proseguire, vai al **243**.

## 129

Raggiungi il bordo della trappola aumentando di velocità e poi balzi in aria verso il muro di vegetazione dall'altra parte della fossa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **9**.
Se è 4 o più, vai al **183**.

## 130

Afferri una torcia dal supporto sul muro e la scagli giù per il corridoio. Poi, servendoti delle tue facoltà di mimetizzazione Ramas, ti nascondi in un anfratto buio del corridoio e rimani completamente immobile. Le sentinelle sentono il rumore sul pavimento e reagiscono immediatamente. Afferrano altre torce ed escono a investigare sia l'origine del rumore sia l'improvvisa oscurità che ha avvolto il corridoio. Nell'attimo in cui oltrepassano la soglia della loro stanzetta, il tuo nascondiglio viene illuminato dalla luce delle torce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **222**.
Se è 5 o più, vai all'**81**.



## 131

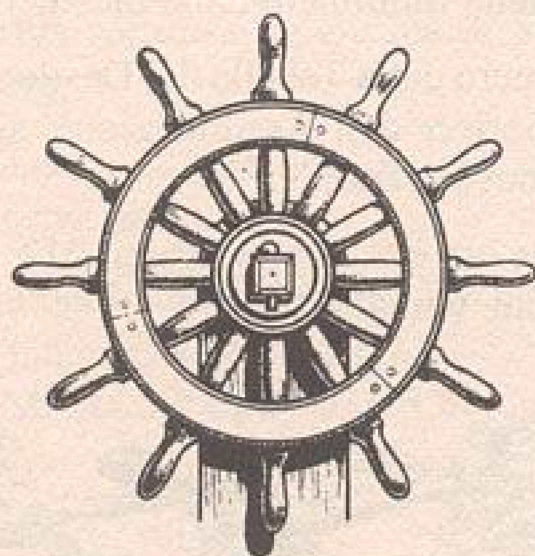
Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* -, aspetti il familiare formicolio e dirigi il fascio di energia che erompe dal tuo dito contro la creatura. Vi è un lampo di luce bianco-azzurra, poi la scarica di energia colpisce la creatura all'altezza del collo. L'impatto del tuo missile magico la stordisce, ma non la uccide. Prima che essa abbia

avuto il tempo di riprendersi, ti lanci in avanti e la attacchi con la tua Arma Ramas.

Zhürc:
Combattività 50 | Resistenza 38

Grazie al vantaggio del primo colpo, ignora qualsiasi perdita di Resistenza che subisci durante il primo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.



## 132

Malgrado i tuoi tentativi per proteggerti dall'impatto, l'atterraggio non è privo di conseguenze. Ti ferisci alle gambe e alle spalle, e ti sloghi la caviglia: perdi 3 punti di Resistenza.

Fai ricorso alle tua facoltà curative Ramastan per calmare il dolore, poi ti alzi faticosamente in piedi, oltrepassi le porte e lasci la cittadella il più rapidamente possibile.

Vai al **155**.

## 133

Cerchi di tuffarti di lato per evitare il dardo, ma ti muovi troppo tardi e vieni colpito al braccio. Ti strappi velocemente la freccia dal muscolo e ne ispezioni la punta per vedere se era avvelenata. Provi una stretta allo stomaco quando vedi che il ferro è impiastricciato di un fluido nero maleodorante. Poi un'improvvisa ondata di nausea ti investe, a confermare i tuoi timori peggiori.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **46**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **236**.

## 134

La tua rapidità e i riflessi Ramas ti salvano dalla pioggia di frecce che sibila in aria mentre fuggi dal villaggio in groppa al dragone alato.

Vai al **102**.

## 135

Balzi di lato per evitare di venire colpito, ma la lama del pugnale è incantata; essa curva a mezz'aria e ti colpisce sopra al gomito sinistro, strappandoti la tunica e graffiandoti la pelle: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **77**.

## 136

Temendo che Hiojin metta in atto la sua minaccia, fai un ultimo disperato tentativo di ragionare con l'uomo.

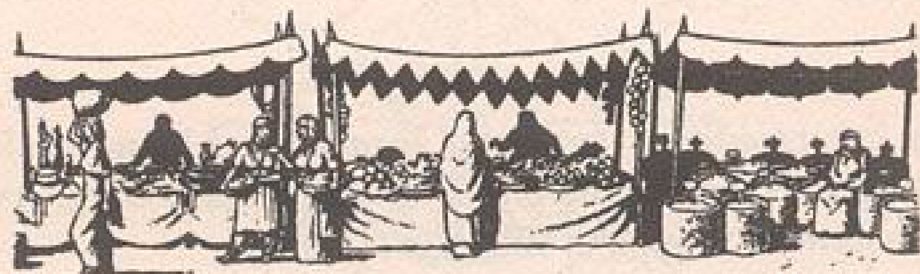
"Se fossi un assassino, pensate veramente che chiede-

rei alla Guardia Cittadina come raggiungere la casa della mia vittima?"

Hiojin aggrotta la fronte. Comincia ad avere dei dubbi sul fatto che tu sia un killer assoldato da chissà chi. Prende in considerazione la possibilità di essersi sbagliato: "Ehm, dovrò esaminare la questione più a fondo. Nel frattempo rimarrai qui causa... ulteriori indagini".

Hiojin chiama i suoi uomini, e tu vieni condotto in una cella solitaria.

Vai al **33**.



**137**

A tre miglia dal villaggio scopri un sentiero che si inoltra nella giungla. Segui questo sentiero e continui a camminare per tutta la notte, rinunciando a riposare pur di mettere tra te e il villaggio la maggior distanza possibile. Poco prima dell'alba, superi il crinale di una collina dalla cui cima vedi il porto della città di Masama, in lontananza. La città si stende da una parte e dall'altra di un fiume, le cui acque sono punteggiate di imbarcazioni mercantili e pescherecci.

Raggiungi il porto, e il tuo aspetto provato e gli abiti coperti di fango ti attirano gli sberleffi dei bambini di Masama. Colpito dai poco piacevoli commenti, decidi di farti un bagno prima possibile, perciò scendi alla riva del fiume per toglierti la sporcizia più evidente di dosso. Mentre sei intento a questa operazione, noti che le due metà della città che si stendono sulle rive opposte del fiume sono collegate da una serie di ponti di legno. La parte opposta del fiume ospita il distretto degli affari. Ci sono magazzini e depositi, e la banchina è piena di barconi e navi mercantili. Il *Seasprite* era diretto a questo porto, e sebbene tu non riesca a scorgerlo tra le dozzine di imbarcazioni ormeggiate sulla banchina, decidi di andare a controllare se il capitano Radyard e la sua ciurma siano ancora in porto.

Attraversi il fiume percorrendo un ponte ed entri nella piazza del mercato, circondata da magazzini, taverne ed empori affollati di equipaggi stranieri. Mentre i tuoi occhi ansiosi percorrono la piazza, devi decidere da dove cominciare la tua ricerca.

Se decidi di domandare notizie del *Seasprite* nell'Emporio di Ljama, vai al **180**.

Se preferisci entrare nel Grande Magazzino e Ufficio dei Commerci di Masama, vai al **97**.

Se decidi di tentare alla Taverna del Libero Mercante, vai al **30**.

**138**

Seguendo i cartelli della città raggiungi la stazione di partenza del traghetto. Vicino a questa trovi una taverna poco cara che si affaccia sull'acqua. Un cartello arrugginito fissato alla porta dice che una stanza e un pasto vengono 2 Nobel a notte.

Se puoi permetterti il prezzo della stanza e desideri entrare nella taverna, vai al **124**.

*continua*

Se non puoi spendere quanto richiesto oppure preferisci non entrare, vai al **36**.

**139**

Di ritorno alla capanna di Grooja, trovi Tolshi che ti sta aspettando. Egli ti chiede di accompagnarlo immediatamente alla nave perché il capitano ha bisogno del tuo aiuto per riparare la nave. È come se le tue mute preghiere di venire salvato da questa situazione fossero state ascoltate. Ringrazi l'anziano per la visita all'oracolo e la moglie per l'ospitalità e poi ti allontani in fretta con il timoniere.

"Il capitano non ha esattamente bisogno del vostro aiuto" ti confida Tolshi con un sorrisetto, mentre percorrete i luridi vicoli di Dlash-da Ralzuha in direzione del porto illuminato. "Ha solo pensato che forse non vi avrebbe fatto piacere trascorrere la notte in quella capanna piena di pulci".

Di ritorno a bordo dell'*Azan*, ringrazi il capitano per aver inviato Tolshi in tuo aiuto e, per dimostrare la tua gratitudine, aiuti la ciurma a riparare la falla. Alle prime luci dell'alba le riparazioni sono state portate a termine e il carico è stato risistemato nella stiva. Jenkshi consegna a Grooja e ai suoi uomini dei lingotti di rame come pagamento per i loro servigi, poi l'equipaggio molla gli ormeggi, e l'*Azan* parte con la marea del mattino.

Per due giorni la nave procede lungo la linea costiera in direzione sud, verso Ghol-Tabras. Il tempo è buono e l'*Azan* avanza spedita, permettendovi di entrare in porto poco prima del crepuscolo.

Vai al **200**.

**140**

Il ponte continua a dondolare, e ti riesce sempre più difficile tenere tranquillo il cavallo, che ormai è spaventatissimo. All'improvviso un gruppo di banditi del luogo sbuca dalla giungla alle tue spalle e si raggruppa all'imbocco del ponte. L'uomo più alto ha in mano un'ascia. Egli afferra una delle due funi che assicurano il ponte e solleva l'ascia con fare minaccioso. La voce echeggia nuovamente dalla gola a gridare il medesimo ordine.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **247**.

Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **60**.

**141**

Le tue avanzate facoltà curative ti dicono che il proprietario del negozio è gravemente malato; capisci altresì che la sua malattia è causata dalla costante esposizione ai vapori delle tinture e delle pozioni che tiene nel negozio. Ti offri di aiutarlo ad alleviare le sue sofferenze, ma egli dapprima è scettico. In passato ha buttato al vento centinaia di Nobel per i dottori e i loro rimedi da quattro soldi, ma senza mai ottenere alcun risultato. Quando però ti offri di aiutarlo gratis, allora egli cambia improvvisamente idea.

Posi una mano sul suo petto e l'altra sulla sua fronte. Poi ti concentri, proietti i tuoi poteri curativi nel suo corpo e senti che le tossine stanno cominciando a scomparire. Alla fine gli organi interni danneggiati ringiovaniscono e la pelle riprende un colorito sano.

Stupefatto e felice per l'improvvisa e miracolosa gua-

rigione, il negoziante si sfila dal collo uno smeraldo molto prezioso e insiste affinché tu lo accetti in dono.

Se decidi di prendere la pietra preziosa, registrala sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti in tasca.

Per proseguire, vai al **58**.

## 142

Rotoli su te stesso non appena atterri sul duro pavimento di marmo per cercare di attenuare il colpo dell'impatto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **132**.
Se è 5 o più, vai al **198**.



## 143

Ti affretti giù per la stiva e oltrepassi una porticina che immette in un'area adiacente dello scafo, nella quale sono stivate ceste di cibo e barili d'acqua. In fondo vedi una scala di legno che sale verso un boccaporto del ponte di prua. I tuoi sensi Ramas ti rivelano anche che vicino alla scala, nel pavimento, vi è una botola nascosta.

All'improvviso senti un rumore di legno che si spezza e capisci che la creatura si è liberata. Avverti il sibilo del suo respito e sai che ti restano pochi secondi prima che essa ti raggiunga.

Se decidi di nasconderti tra le ceste e i barili, vai al **254**.
Se decidi di salire le scale, vai al **31**.
Se preferisci aprire la botola nascosta, vai al **112**.

## 144

La ciurma è di ottimo umore quando arrivate alla Taverna dei Tre Argani. L'oste, un uomo con una gran pancia e un volto stranamente infantile, dà il benvenuto ai Suhnesi a braccia aperte e ordina al figlio di servire generosi boccali di birra. La taverna ha tre salette tutte piene di gente, ma non affollatissime, e in ciascuna di esse ci sono un menestrello e un giocoliere che intrattengono il pubblico. Nel corso della serata vieni a sapere che questi artisti improvvisati sono tutti membri della famiglia dell'oste.

Il divertimento continua per gran parte della serata fino a quando l'atmosfera non cambia all'arrivo di un equipaggio Eldenoriano e del suo maleducato capitano. Questi delinquenti rozzi e volgari sembrano divertisti un mondo ad insultare la ciurma Suhnese. L'equipaggio ignora stoicamente le offese, sperando che presto gli Eldenoriani se ne vadano e li lascino in pace, ma poi uno degli uomini di Jenkshi reagisce ad un'osservazione razzista e in un attimo di rabbia grida ai

provocatori di chiudere le loro boccacce. Per qualche secondo nella taverna cala un silenzio mortale. Poi il capitano Eldenoriano si scaglia contro il marinaio che ha reagito, lo afferra per il collo e lo solleva in piedi con una mano sola.

"Io ho un'idea migliore, ratto di fogna. Perché non la chiudi tu quella tua boccaccia?" grugnisce, mentre aumenta lentamente la stretta delle dita attorno al collo del marinaio.

Se decidi di costringere l'Eldenoriano ad allentare la stretta, vai al **173**.

Se preferisci scusarti con il capitano e pregarlo gentilmente di lasciare andare il marinaio, vai al **103**.

## 145

Mentre ti affretti lungo il sentiero ti guardi alle spalle e vedi il primo degli uomini del villaggio che sta superando la cresta della collina. Gli uomini sono armati di archi, e mentre ti inseguono ti scaricano addosso una pioggia di frecce. Il sentiero non ti offre alcuna protezione, perciò continui a correre nella speranza di trovare rifugio nella giungla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **292**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **285**.

## 146

All'alba cessa di piovere, e puoi uscire dal tuo rifugio e proseguire il cammino. Fuori della grotta noti che le carcasse dei due kholo sono scomparse; abbassi lo sguardo e vedi delle orme nel fango, di certo appartenenti ad altri predatori notturni di grossa taglia che popolano questa giungla selvaggia e che non disdegnano la carne di kholo.

La pioggia abbondante della notte ha trasformato il sentiero in una fossa fangosa lungo la quale è molto difficile avanzare; ciò nonostante esso continua ad essere la via più rapida per attraversare la giungla, perciò prosegui fino a quando non arrivi sulle sponde del Fiume Ocka, notevolmente ingrossato dalla pioggia torrenziale. Un tempo in questo punto sorgeva un ponte, ma le tue facoltà di esploratore ti dicono che esso è stato spazzato via dalla tempesta durante la notte. Stai per avviarti lungo la riva in cerca di un punto in cui attraversare il fiume quando senti delle grida disperate che chiamano aiuto. Ti volti e scorgi un uomo che viene trascinato implacabilmente dalla corrente proprio in mezzo al fiume: riesce a malapena a tenere la testa sopra la superficie dell'acqua, e capisci subito che sta per affogare.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **48**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **284**.

## 147

Gemulkin ordina all'equipaggio di issare le vele e assicurare i ponti prima che il *Vargas* si tuffi nel cuore della tempesta. Ti prepari anche tu e rimani stupito dalla violenza incredibile degli elementi. Le onde squassano i ponti e sollevano lo scafo fuor d'acqua, e mentre la nave viene sbattuta con furia, tu vieni scaraventato da una parte all'altra del ponte, e poi contro

il coperchio spezzato di un boccaporto: perdi 6 punti di Resistenza.

Attraverso gli spruzzi d'acqua, vedi il timoniere perdere la presa della ruota e venire scaraventato fuori bordo. Il suo grido mette in allarme Gemulkin, che tenta di raggiungere coraggiosamente il timone. Per non finire in mare anche lui, il capitano si lega con la cintura all'asse del timone e poi tenta disperatamente di controllare la rotta della nave che sta per essere travolta da un'onda enorme. La grande massa d'acqua colpisce la prua con violenza inaudita, ma la coraggiosa azione di Gemulkin salva il *Vargas* da una fine sicura. Ringrazi Ishir per essere riuscito a sopravvivere alla tempesta quando le acque tornano più calme, ma è ben presto evidente che la tempesta non era che il preludio di una minaccia ben più grave che incombe sulla nave.

Vai al **230**.

## 148

Cerchi di incoraggiare i Suhnesi a combattere, ma i marinai sono disarmati e non sono addestrati alla lotta. Ben presto capisci che se li costringerai a resistere alla Guardia Cittadina, essi finiranno uccisi o feriti gravemente. Consapevole di ciò, cerchi di attirare i soldati Shadaki in una delle case adiacenti. Sfortunatamente il tuo coraggioso tentativo non ha esito positivo. Le sentinelle ti inseguono e hanno ben presto ragione di te in virtù del loro numero: nella lotta perdi 3 punti di Resistenza.

Dopo averti ridotto all'impotenza, le sentinelle vi circondano puntando le lance contro di voi. Rimanete così fino a quando un carro trainato da due cavalli non arriva per condurvi nella prigione cittadina. Mentre sali a bordo del carro puzzolente, le tue armi, l'Arma Ramas e gli Oggetti dello Zaino vengono confiscati e fatti cadere in un cesto di legno che si trova accanto al guidatore. (Sul tuo Registro di Guerra segna ciascuno di questi oggetti con un asterisco [*] per indicare che non sono più in tuo possesso, senza però cancellarli. Gli Oggetti Speciali che possiedi ti vengono lasciati.)

All'ordine dell'ufficiale, il carro comincia ad avanzare con andatura barcollante. Dopo pochi minuti esso emerge dalle strade buie e sale una rampa liscia e ben curata che passa sotto il cancello imponente delle prigioni di Ghol-Tabras. Sopra il cancello sventola una bandiera con un serpente nero avvolto attorno alla lama di una scimitarra d'argento: l'emblema personale di Sesketera, il governatore della città, un uomo che non deve la sua fama né alla sua bontà d'animo né alla sua pietà.

Vai al **265**.

## 149

Sferri alla creatura il colpo fatale, e il suo corpo crepita e si disintegra in un milione di scintille che si dissolvono nell'oscurità come un nugolo di lucciole. Corri ad aiutare il tuo cavallo, che giace immobile tra i massi, ma purtroppo scopri che è già troppo tardi.

La paura e l'incertezza ti tormentano mentre aspetti l'alba. L'essere che ha attaccato e ucciso il tuo cavallo non apparteneva a questo mondo: era una creatura generata dalla magia nera. Con inquietudine mista a

paura, riprendi il tuo cammino e ti avvii lungo il sentiero nella giungla procedendo verso ovest. La vegetazione che ti circonda è piena di vita selvaggia, ciò nonostante mano a mano che ti addentri nella giungla, i rumori diminuiscono. A mezzogiorno hai percorso venti miglia e sei arrivato in un luogo dove non senti proprio nessun rumore. Il misterioso silenzio ti avvolge per diverse miglia fino a quando i tuoi sensi Ramas non percepiscono un debole rumore proveniente dalla cima degli alberi alla tua destra. Con cautela ti allontani dal sentiero e avanzi verso la fonte del rumore.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **335**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **296**.

## 150

La casa di Tzai è situata nel centro della città, di fronte alla piazza del mercato e agli edifici municipali che su essa si affacciano. L'abitazione del tuo amico è un edificio di grandi dimensioni, per la gran parte adibito a magazzino di merci. Vieni accolto amichevolmente dalla famiglia di Tzai, che è composta da Chinn, il fratello, da Tuvei, la moglie, da due figlie di circa sedici o diciassette anni, Leadu e Leiga, e dal giovane figlio Undai. La moglie e i figli di Tzai sembrano felici di averti come loro ospite, ma suo fratello Chinn ti guarda con sospetto. Capisci dalla sua poco calorosa accoglienza che gli stranieri non gli piacciono affatto.

Più tardi consumi la cena al desco di Tzai e gli dici che il giorno seguente ti metterai alla ricerca del cugino del capitano Leonghi, Gemulkin. Gli dai la pergamena che il capitano ti ha dato, ed egli la passa al fratello, il quale - ti spiega - ha molte conoscenze nel porto. Poi Tzai chiede a Chinn se quel nome gli sia famigliare, ma quello scuote il capo e senza una parola ti restituisce la pergamena; un attimo dopo l'uomo lascia la tavola e si ritira nella sua stanza. Mentre l'uomo si allontana, il tuo sesto senso ti dice che egli conosce Gemulkin molto bene.

Dopo cena, Tzai ti invita a visitare i suoi magazzini. Mentre ti aggiri tra le centinaia di articoli ammucchiati nella grande sala, senti delle grida provenire dalla piazza del mercato. Una folla rumorosa si è riunita per denunciare Dhanchai, il sindaco della città; i rivoltosi esigono che Koogha, un ex signore della guerra di Shadaki, ritorni al potere. La milizia cittadina arriva a disperdere i ribelli, ma in breve si scatena una vera e propria zuffa tra le due fazioni. All'improvviso la porta del magazzino si spalanca, e una dozzina di uomini armati di coltelli e clave irrompono con violenza e cominciano a saccheggiare le scansie. Un attimo dopo arriva Chinn, richiamato nel magazzino dalle grida della folla: è armato di doga e comincia subito ad attaccare i saccheggiatori. Uno di questi criminali riesce a fargli cadere l'arma di mano, mentre un altro lo afferra alle spalle e gli piega un braccio dietro la schiena, costringendolo all'immobilità.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **233**.

Altrimenti, vai al **105**.

## 151

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e punti il dito contro la parete

opposta a quella della porta. Un formicolio ti corre lungo il braccio, ed ecco che un fascio di luce bianco-azzurra esplode e si inarca dalla tua mano tesa per colpire il bambù di cui è fatta la capanna. Il fascio crea un foro nel legno e tu, senza perdere un attimo di tempo, carichi contro la parete e la colpisci con una spallata che la fa cedere, permettendoti così di scappare attraverso l'apertura.

Vai al **308**.



**152**

Sulle pareti dell'armeria sono allineate scansie di legno di quercia sulle quali vedi esposte armi confezionate con grande maestria. Sono tutte di antica fattura e vecchie di molti secoli. Le loro lame scintillanti sono state tenute in condizioni perfette, eppure questa sala ti sembra più un museo che un'armeria. Chiaramente i Maghi Anziani non hanno molto bisogno di armi convenzionali.

Tra le scansie noti le seguenti armi di eccezionale qualità:

| | |
|---|---|
| Lancia | Daga |
| Mazza | Martello |
| Arco | Spadone |

Se decidi di prendere una di queste armi, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra. (Il numero massimo di armi normali che puoi portare è due.)

Per lasciare la sala, vai al **49**.

**153**

Le celebrazioni vanno avanti per tutta la notte, ma riesci ugualmente a trovare un posto tranquillo dove riposarti per qualche ora prima che l'alba sorprenda la città ancora in festa. Quando dici agli abitanti che devi continuare il tuo viaggio verso sud, la notizia li rattrista. Vorrebbero che tu restassi con loro e diventassi il nuovo capo-tribù, ma riesci a persuaderli che è giusto che scelgano il nuovo capo tra la loro gente. Prima di lasciare la città, ti donano un mulo e del cibo (a sufficienza per 3 Pasti).

A dorso di mulo, ritieni di riuscire a coprire la distanza che corre tra Kitaezi a Caeno in non più di tre giorni. Il sentiero è arduo e pieno di buche, ma il tuo mulo procede sicuro senza farti cadere. Durante il pomeriggio del secondo giorno arrivi ai piedi dei Monti Hulhuk e vedi un pennacchio di fumo nero che si leva nel cielo. Proviene da oltre una cresta priva di alberi, a meno di un miglio dal sentiero. Il vento ti porta alle orecchie il suono di voci che gridano e si lamentano,



*(fig. 9) Lo Zhürc ti attacca emettendo un ruggito raggelante.*

al che lasci immediatamente la pista per andare a investigare sull'accaduto. Raggiungi la cima della cresta e da lì scorgi più giù un piccolo villaggio. Molte capanne vanno a fuoco, e la gente sta disperatamente cercando di salvare i propri averi e spegnere il violento incendio.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **117**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **94**.

**154** *(fig. 9)*

La creatura distrugge casse e barili fino a quando non trova il tuo nascondiglio. Estrai l'arma e indietreggi verso la parete, mentre con lentezza agghiacciante il mostro flette gli artigli e scopre le fauci. Poi, con rapidità fulminea, esso balza in avanti e ti attacca.

Zhürc:

Combattività 52 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.

**155**

Una volta fuori dalle porte principali, ti affretti ad oltrepassare il ponte di pietra che attraversa il fossato vuoto attorno alla cittadella di Sesketera. Davanti a te scorgi una piazza con il pavimento in acciottolato, fiancheggiata su tre lati da edifici municipali e baracche, e sul quarto da caserme e stalle. Il rumore della campana dell'allarme sta cominciando a risvegliare l'interesse nella piazza. I visi si affacciano alle finestre, e vedi degli uomini che corrono avanti e indietro nelle caserme. Poi i cancelli delle stalle si spalancano all'improvviso, e davanti ai tuoi occhi compare un

uomo a cavallo. È una delle guardie di Sesketera e non appena ti vede ti punta la lancia contro e parte al galoppo.

Ti fermi di scatto e ti concentri rapidamente sul cavallo del guerriero. Servendoti della tua arte Ramastan del Controllo Animale, ingiungi al cavallo di saltare in aria. Al tuo ordine, il cavallo si innervosisce e comincia a scalciare e ad abbassare la testa. Il cavaliere cade di sella e giace a terra privo di sensi. Ora ti servi delle tua facoltà Ramas per calmare il cavallo spaventato. Mentre la bestia si cheta, salti in sella e lasci la piazza al galoppo.

Il suono incessante dell'allarme ti segue attraverso le strade di Ghol-Tabras. Persino quando entri nel porto, che si trova a più di un miglio di distanza, puoi ancora sentire la campana echeggiare tra i tetti. Ti guardi alle spalle e capisci di essere inseguito da una dozzina di cavalieri, sentinelle della cittadella che hanno l'ordine perentorio di fermarti a tutti i costi. Mentre galoppi lungo le mura del porto, il tuo cuore manca un battito quando vedi che l'*Azan* è circondato dai soldati. Tu li oltrepassi prima che abbiano il tempo di caricare le armi e fare fuoco, ma raggiungi ben presto la fine del muro e sei costretto a fermarti. Il ponte che si erge sopra l'ingresso del porto è troppo stretto per essere oltrepassato a dorso di un cavallo, perciò abbandoni la tua cavalcatura e prosegui rapidamente a piedi. Sei quasi a metà del ponte quando vedi una nave mercantile passare direttamente sotto di te. Sta lasciando il porto! All'improvviso una freccia perfora il tuo mantello: ti fermi di scatto, alzi lo sguardo e vedi che i soldati hanno bloccato entrambe le imboccature del ponte. Mentre cominciano a muoversi verso di te sempre scoccando frecce, monti sul parapetto e tenti di saltare sul mercantile che sta per uscire dal porto.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **193**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **26**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **63**.

### 156

Entri e vieni subito salutato dal proprietario del negozio, un uomo ossuto con una barba striata di grigio e baffi che ha l'abitudine di carezzare mentre parla. La pelle dell'uomo, che dimostra più della sua età, è chiara e rugosa.

Tra gli oggetti in mostra, i seguenti attirano la tua attenzione:

| | |
|---|---|
| Spada | Frusta |
| Ascia | Cannocchiale |
| Arco | Penna d'oca |
| Frecce (6) | Boccetta d'inchiostro |

Il proprietario ti chiede se hai qualcosa che vuoi vendere. Ti dice di essere particolarmente interessato a manufatti di Kitaezi e che pagherà quanto segue per i seguenti oggetti:

| | |
|---|---|
| Borsello di Polvere Seota | 10 Nobel |
| Talismano della Sfida | 15 Nobel |
| Occhio di Lhaz | 20 Nobel |

(Se desideri vendere o acquistare uno degli oggetti

sopra elencati, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **141**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **58**.

## 157

Ritorni dai tuoi compagni e ti affretti lungo le vie coperte da grandi lastre di pietra chiara nella speranza di raggiungere l'*Azan* prima che la notte sia calata completamente. Vi trovate a poche centinaia di metri dall'entrata del porto quando una pattuglia di sentinelle svolta un angolo a passo di marcia, le lance posate sulle spalle coperte dall'armatura. L'ufficiale vi ordina di fermarvi e di portare le mani sopra la testa.

Se decidi di ubbidire agli ordini dell'ufficiale, vai al **228**.

Se preferisci metterti a correre verso il porto, vai al **330**.

## 158

Le sfere danzano attorno alla tua barca mentre la loro risata raggelante echeggia nella nebbia. All'improvviso la Pietra di Luna e il borsello che la conteneva scompaiono, e un freddo gelido ti invade il cuore quando capisci di essere caduto nella rete di questi esseri sovrannaturali. Sei condannato a trascorrere il resto della tua esistenza prigioniero di questo vuoto senza tempo.

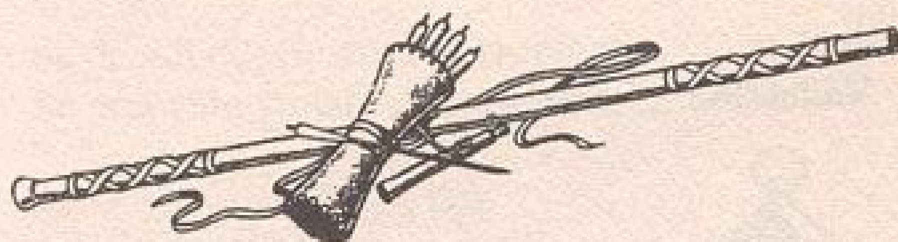
La tua vita e la tua missione si concludono qui, nel Mare delle Nebbie.

## 159

I tuoi sensi Ramas ti rivelano che l'uomo non sta cercando affatto di aiutarti: egli non è che un ciarlatano astuto e bugiardo che sta cercando di farti cadere in una trappola.

Piuttosto che seguirlo, gli dici che hai cambiato idea e che non desideri più trovare il capitano Radyard. L'uomo impreca sottovoce e poi se la squaglia in una viuzza adiacente. Tu lo guardi scomparire prima di attraversare la piazza e dirigerti verso il Grande Magazzino e Ufficio dei Commerci di Masama.

Vai al **97**.



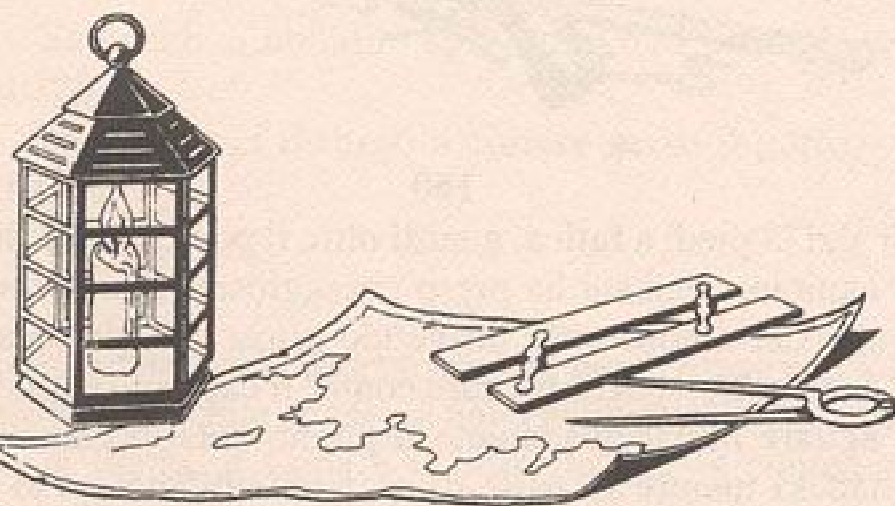
## 160

Ti alzi in piedi a fatica, guardi oltre il ponte e vedi che il capitano Jenkshi ha preso coraggiosamente il controllo del timone e sta dirigendo senza indugio verso il canale. Lo vedi imprecare contro il capitano nemico e agitare minacciosamente il pugno verso i cannoni Shadaki mentre le palle di piombo sibilano verso il ponte dell'*Azan*. Poi una folata di vento gonfia la vela maestra della nave, la quale comincia ad allontanarsi dalla nave da guerra. Un secondo attacco nemico manca la mira, e il piano audace del capitano Jenkshi miete i suoi frutti allorché la nave attaccante è costretta a virare per allontanarsi dalle secche del canale. La ciurma esplode in un gioioso "evviva!" quando vede

le rosse vele nemiche allontanarsi, mentre l'*Azan* oltrepassa velocemente il canale tra le isolette.

Attraversi il ponte coperto di detriti, ti dirigi verso il capitano e ti congratuli per la sua perizia e audacia di lupo di mare. Egli accetta i tuoi complimenti e le grida dell'equipaggio con un sorriso schivo, anche se la sua abilità e freddezza d'animo hanno salvato non solo la nave, ma anche le vite di chi si trova a bordo. Ciò nonostante, non appena la nave emerge dall'altra parte del canale, capisci subito che alla ciurma dell'*Azan* e a te stesso servirà ben più dell'abilità e del coraggio di Jenkshi, se volete sopravvivere e poter raccontare la storia del vostro incontro con i bucanieri di Shadaki.

Vai al **262**.



**161**

Senti un formicolio al braccio mentre il fascio di energia scende e poi erompe dal tuo dito per colpire la catena. Purtroppo la scarica colpisce il ferro solo di striscio e non riesce a spezzare i pesanti anelli.

Vai al **73**.

**162**

Vedi il ponte della nave avvicinarsi a gran velocità, poi, in quello stesso istante, la vista ti si annebbia, e cadi nell'oscurità più totale. Sei stato colpito alla testa da una freccia. La morte giunge istantanea.

La tua missione si conclude tragicamente qui, sotto il ponte del porto di Ghol-Tabras.

**163**

L'ufficiale si arrabbia quando ti rifiuti di mostrare il contenuto del borsello. Batte sul tavolo con il pugno e minaccia di ordinare alle guardie di confiscarti anche il borsello se non ti decidi a collaborare.

Se decidi di provare a corromperlo, vai al **316**.
Se non vuoi tentare di corromperlo, vai al **136.**

**164**

Ti scusi con i tuoi compagni e li preghi di aspettarti fuori. I Suhnesi ubbidiscono senza discutere, e, mentre oltrepassano la porta, li assicuri che non dovranno attendere a lungo. Ti siedi poi al tavolo dell'uomo e presto scopri che egli è un mercante di Lunarlia: è interessato all'acquisto del rame, ma ti offre solo 4 Nobel per ciascun lingotto. Non è un'offerta molto buona, e tu gli dici che dovrai parlare con il capitano Jenkshi prima di poterla accettare.

Mentre ti alzi dal tavolo, egli ti chiede di fermarti ancora un attimo e ti dice che il rame non è la sola merce a cui è interessato. Ti offre 8 Nobel per qualsiasi Oggetto Speciale in tuo possesso (esclusa la Pietra di Luna, che non è in vendita), 2 Nobel per ogni arma, 1 Nobel per ogni Oggetto dello Zaino. Se decidi di

racimolare un po' di soldi per te stesso vendendo alcuni oggetti dell'equipaggiamento, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Dai la buonanotte al mercante, il quale ricambia con un cenno del capo. Mentre te ne vai, egli ti ricorda che potrai trovarlo alla taverna il mattino seguente qualora Jenkshi decidesse di accettare la sua offerta di 4 Nobel per lingotto.

Vai al **5**.



### 165

Ti afferri al parapetto, estrai l'arco e una freccia e prendi la mira contro la testa della creatura. La bestia si accorge del dardo che sta per colpirla e cerca di deviarlo con una zampa. La punta della freccia graffia in profondità la pelle verdastra, e dalla ferita fuoriesce un denso siero verdastro mentre la creatura emette un grido di dolore. Poi, con tua grande sorpresa, vedi il mostro spezzare con un morso la freccia in due e sputarti addosso i due frammenti.

Vai al **219**.

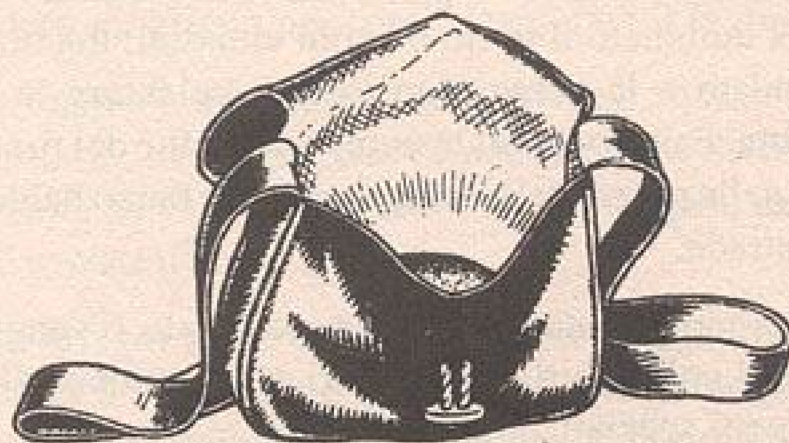
### 166

Qualche attimo dopo esci dall'acqua con la testa e inghiotti avidamente boccate d'aria, ma la creatura ti segue e afferra il tuo mantello con le fauci potenti. Le risate malvagie della ciurma di Sesketera ti echeggiano nelle orecchie mentre la creatura ti trascina a velocità incredibile attorno al *Triasus* prima di immergersi e trascinarti con sé. Disperando di poterti liberare da quella stretta, colpisci i fianchi e la schiena del mostro con la tua Arma Ramas:

Nigumu-sa:
Combattività 40 — Resistenza 50

Questa creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **260**.



### 167

Lo zombi implode nell'attimo in cui viene colpito dalla luce della Pietra di Luna. L'aria e il terriccio cominciano a vorticare attorno a te, risucchiati dal vuoto formatosi dall'improvvisa distruzione, e tu sei costretto ad aggrapparti agli alberi per non venire trascinato nel vortice. Poi, all'improvviso, il centro della forza sale verso il cielo e svanisce tra le nuvole.

Lo sciamano ulula per il terrore e scappa nella giungla, il suo potere ormai distrutto. Gli abitanti del villaggio

avanzano come ubriachi, come se all'improvviso si fossero svegliati da uno stato di trance. Cadono in ginocchio e cominciano a ringraziarti, poiché capiscono che sei stato tu liberarli dal potere occulto dello sciamano.

Lasci che i membri della tribù ti accompagnino a Kitaezi, la città costiera, dove vieni trattato come un eroe dalla popolazione provata. Vieni a sapere che un tempo Kitaezi era un porto ricco e fiorente, prima dell'arrivo di Ulonga lo Sciamano. Questi si servì del suo potere per scalzare dal regno il capo tribù, rendere schiava la gente e far scappare i mercanti. Per un anno egli ha dominato il porto e i suoi cittadini, ma ora se n'è andato e la gente è ansiosa di celebrare la sua sconfitta. Fanno a pezzi le numerose statue del tiranno erette nelle piazze della città, danzano e fanno baldoria nelle strade.

Alla cerimonia tenuta nella piazza centrale, ti vengono messe al collo ghirlande di fiori e ti vengono offerti tre oggetti speciali:

Borsello di Polvere Seota (restituisce 10 punti di Resistenza. Da usarsi una sola volta).

Talismano della Sfida (aggiunge 2 punti alla tua Combattività).

Occhio di Lhaz (ti permette di controllare serpenti velenosi).

Tutti gli oggetti sopra elencati sono Oggetti Speciali che tieni nella tasca della tunica. Annotali sul tuo Registro di Guerra e scrivi le loro proprietà speciali.

Per proseguire, vai al **153**.

# 168

Arrivate presto al Consolato Lourdiano, dove una sentinella vi fa entrare e vi prega di aspettare nell'ingresso fresco e ventilato. Poco dopo l'assistente del console, un ometto piccolo e rotondo di nome Cheary, giunge ad incontrarvi. Colpito dal racconto di Gregor, lo prega di seguirlo nell'ufficio per stendere un rapporto scritto dell'attacco. Ti spiega che il tutto potrebbe durare diverse ore, forse addirittura un giorno o due: è giunto il momento di salutare il tuo amico e di prendere congedo. Prima che tu te ne vada, Gregor ti ringrazia di tutto cuore esprimendo la speranza di rivederti un giorno per poter ricambiare il favore.

"Se ti capiterà di visitare Pforodon" dice, " fermati alla Taverna dell'Agnello che Canta in Spike Street. Se non sono lì, l'oste sarà sicuramente in grado di dirti dove trovarmi".

Saluti Gregor augurandogli un buon viaggio di ritorno, lasci il consolato e ripercorri la via principale in direzione del porto. Fa caldo e l'aria è molto polverosa, perciò ti fermi a sorseggiare dell'acqua fresca da una fontanella che sbuca dal muro in rovina di un vecchio tempio. Ben presto il caldo, il rumore e la calca delle strade affollate diventano opprimenti, e ti metti a cercare un posto tranquillo dove riposarti un po' prima di tornare a bordo. Ti guardi intorno e noti due luoghi che promettono bene: il primo è un parco pubblico in cima a una collinetta che guarda sulla città ad est delle mura del porto; il secondo è una viuzza stretta e deserta che si inoltra nel Quartiere Antico della città.

Se decidi di visitare il parco, vai al **291**.

Se preferisci esplorare il Quartiere Antico della città, vai al **126**.

**169**

Ti concentri e scagli lo Psicolaser contro la creatura per costringerla a lasciare la presa sul collo del tuo cavallo. Ma capisci che il tuo attacco non sortisce alcun effetto sulla bestia sovrannaturale. Nel tentativo disperato di salvare il tuo cavallo, carichi per attaccare con la tua Arma Ramas.

Tzoog:
Combattività 48 Resistenza 32

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Se possiedi la Prodezza dell'Arma Ramas, aggiungi +8 alla tua Combattività (invece di +5).

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.



**170**

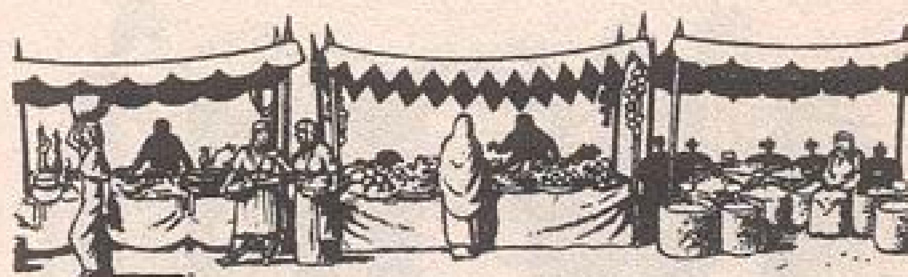
Il passaggio segreto è ricoperto di ragnatele e non deve essere stato usato da molti anni. Prosegue in curve e svolte per parecchie centinaia di metri prima di terminare davanti a una parete di gesso che si sta sgretolando. Un'ispezione più attenta rivela la presenza di un altro pannello, controllato da un leva sistemata nel soffitto striato di ragnatele.

Tiri la leva, e il pannello si apre cigolando a rivelare una sala sontuosa adorna di ricchi arazzi colorati. Dell'incenso sta bruciando in contenitori d'argento, e l'aria profumata è piena dei cinguettii di uccelli esotici.

Entri con cautela nella stanza lussuosa e vedi così che essa è una delle molte anticamere che conducono ad una sala adiacente di dimensioni più grandi. Seduta su una sedia imbottita in mezzo alla sala c'è una donna dai capelli scuri che indossa abiti larghi di seta bianca. Ha il capo chino e sembra turbata. Sta singhiozzando silenziosamente.

Se hai visitato la città di Barrakeesh in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **39**.

Altrimenti, vai al **253**.



**171**

Ben presto la scialuppa di Sesketera abbandona la ricerca e ritorna al *Triasus*. Osservi mentre entrambe le navi ammainano le vele e si allontanano dalla costa, il *Triasus* verso Nord e il *Seasprite* verso Sud. Sesketera deve essersi convinto che sei perito nello scontro

contro il Niguma-sa. Il tuo unico rimpianto è che il capitano Radyard e il suo equipaggio probabilmente pensano la stessa cosa.

Quando non vedi più le due navi, estrai la mappa e la spieghi sulla sabbia. Con l'aiuto delle tue facoltà di orientamento Ramas, capisci di essere approdato su una spiaggia all'estremità di una penisola, in un punto non lontano all'Isola di Kobra. La città più vicina è Masama, a più di 300 miglia di distanza verso sud-est, al di là di un'ampia distesa di giungla e grandi colline. L'idea di dover attraversare questo territorio sconosciuto da solo e a piedi non ti sorride affatto, ma ti conforta il pensiero d'essere sopràvvissuto alla lotta contro il mostro e di essere ancora in possesso della Pietra di Luna.

Sei stanco e affamato. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **209**.

## 172

La tua richiesta d'aiuto viene accolta con sospetto dalle sentinelle. Le tue fattezze nordiche e gli abiti chiazzati di fango non fanno una buona impressione, poiché le guardie ignorano le tue parole e cominciano a farti altre domande. Ti chiedono di mostrare cos'hai nel borsello e perché giri armato nella piazza del mercato, cosa proibita dalle leggi di Suhn. Quando esiti a rispondere, ti arrestano immediatamente. Per un attimo pensi di darti alla fuga, ma poi noti che ogni sentinella è armata di arco: tentare la fuga sarebbe un'azione suicida.

Vai al **221**.

## 173

Ti alzi e ti dirigi verso il capitano Eldenoriano, ma il suo equipaggio reagisce veloce alla tua mossa. Gli uomini abbassano le mani all'elsa della spada, e un gran numero di essi si fa avanti per bloccarti il passo. Capisci che questo sgradevole incidente potrebbe avere gravi conseguenze e condurre ad uno scontro impari tra gli Eldenoriani pesantemente armati e l'equipaggio di Jenkshi, completamente disarmato. Una zuffa tra i due equipaggi potrebbe mettere a repentaglio la tua missione e potrebbe anche costare la vita a qualche innocente. Consapevole di tutto ciò sai che devi evitare lo scontro ad ogni costo.



*(fig. 10) La nudità di Melchar scatena ilarità e scandalo tra la folla.*

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e decidi di usarla, vai al **327**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e decidi di usarla, vai al **14**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **56**.

## 174 *(fig. 10)*

La nudità di Melchar continua a provocare ilarità e scandalo tra i passanti mentre correte tra le viuzze che si allontanano dall'ippodromo. Il giovane ha bisogno di un paio di brache nuove, e anche al più presto, perché è fin troppo evidente che le risate e le esclamazioni della folla rendono estremamente facile l'inseguimento agli scagnozzi di Wrok.

Se possiedi una Coperta, vai al **216**.
Altrimenti, vai al **298**.

## 175

Dopo quasi un'ora, i tuoi sforzi vengono premiati, e sei finalmente in grado di aprire la porta della cella. Entri nel corridoio e ti dirigi silenziosamente verso la stanzetta delle sentinelle. Sei deciso a recuperare la tua Arma Ramas e il tuo equipaggiamento, ma sai che devi evitare a tutti i costi di mettere in allarme le sentinelle se vuoi uscire vivo dalla prigione.

Sbirci oltre la porta della stanzetta e vedi che in essa ci sono tre sentinelle. Stanno giocando a carte e usano la cesta dove si trovano le tue armi a mo' di tavolo. Per recuperare il tuo equipaggiamento, devi prima far uscire le sentinelle dalla stanza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e

hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **234**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **302**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto il rango richiesto di addestramento Ramas, vai al **130**.

### 176

Sfoderi la tua arma e ti prepari a colpire la testa della creatura.

Zhürc:
Combattività 51 Resistenza 39

Grazie al vantaggio del primo colpo, ignora qualsiasi perdita di Resistenza che subisci durante il primo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **338**.

### 177

Vieni svegliato nel mezzo della notte da un grido raccapricciante. Il tuo cavallo si spaventa a quel suono terribile e tira freneticamente le redini. Un attimo dopo balzi in piedi, mentre i tuoi occhi attenti scrutano la zona circostante in cerca di qualche indizio. I tuoi poteri Ramas ti comunicano la presenza di un pericolo vicino e mortale, un nemico nascosto, in possesso di una forte aura magica.

Estrai l'Arma Ramas e ti accucci dietro al masso. All'improvviso l'aria intorno a te comincia a pulsare e a prendere forma, facendoti trattenere il respiro per la sorpresa. Qualcosa si sta formando dal cuore stesso dell'oscurità. Scorgi la sua testa malforme e il corpo ricurvo, poi il suo profilo ondeggia, tremola, emette scintille come se preso tra due piani diversi di esistenza. Infine un lampo luminosissimo esplode all'improvviso, un fascio di energia crepitante si inarca proveniente dal miraggio e cala verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **41**.
Altrimenti, vai al **90**.

### 178

Di ritorno alla capanna di Grooja, trovi Tolshi che ti sta aspettando. Egli ti chiede di accompagnarlo immediatamente alla nave perché il capitano ha bisogno del tuo aiuto per riparare la nave. È come se le tue mute preghiere di venire salvato da questa situazione fossero state ascoltate. Ringrazi l'anziano e la moglie per l'ospitalità e poi ti allontani in fretta con il timoniere.

"Il capitano non ha esattamente bisogno del vostro aiuto" ti confida Tolshi con un sorrisetto, mentre percorrete i luridi vicoli di Dlash-da Ralzuha in direzione del porto illuminato. "Ha solo pensato che forse non vi avrebbe fatto piacere trascorrere la notte in quella capanna piena di pulci".

Di ritorno a bordo dell'*Azan*, ringrazi il capitano per aver inviato Tolshi in tuo aiuto e, per dimostrare la tua gratitudine, aiuti la ciurma a riparare la falla. Alle prime luci dell'alba le riparazioni sono state portate a termine e il carico è stato risistemato nella stiva. Jenkshi consegna a Grooja e ai suoi uomini dei lingotti di rame come pagamento per i loro servigi, poi l'equipaggio molla gli ormeggi, e l'*Azan* parte con la marea del mattino.

Per due giorni la nave procede lungo la linea costiera in direzione sud, verso Ghol-Tabras. Il tempo è buono e l'*Azan* avanza spedita, permettendovi di entrare in porto poco prima del crepuscolo.

Vai al **200**.

### 179

La folla si fa più numerosa mentre vi avvicinate all'uscita e la marea umana che vi circonda rallenta inevitabilmente la vostra fuga. Wrok fa cenno a due dei suoi uomini che si trovano in piedi su una piattaforma vicino al cancello principale. Non appena vi trovate sotto la loro postazione, i due balzano sulla folla nel tentativo di bloccare la vostra fuga.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **318**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai all'**89**.

### 180

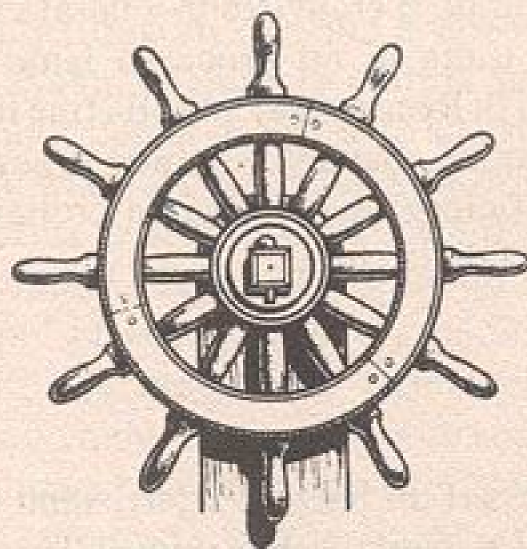
Entri nell'emporio affollato e rimani stupito per la varietà di merci esposte in vendita: argento di Lencia, spezie di Mhytan, pelli animali del Karnali meridionale, solo per nominarne alcune. Ci sono persino alcune terracotte e degli utensili in ferro di Sommerlund, tutti sistemati sulle scansie e sui banchi dei negozi affollati.

Ti avvii verso un banco e chiedi a un giovane dal viso largo con un grembiule di pelle se conosce il capitano Radyard, comandante del *Seasprite*. Il giovane non ha mai sentito parlare del capitano, ma è ansioso di aiutarti e non vuole perdere un possibile acquirente. Ti invita a dare un'occhiata all'emporio mentre va in cerca del suo padrone.

Ti aggiri tra le scansie e, sebbene trovi molti oggetti curiosi, ce ne sono solo sei che forse ti interesserebbe comperare: un martello, una fune, uno specchio con il retro di argento, una coperta, una boccetta di acciaio e un boccale di peltro.

Il giovane ritorna, ma scuote la testa: non è in grado di aiutarti a trovare Radyard e il suo equipaggio.

Se decidi di chiedere il prezzo degli oggetti che hai notato, vai al **57**.
Se non desideri acquistare nulla in questo negozio, vai al **278**.



### 181

La bestia prosegue verso la sua vittima. Gemulkin è riuscito a liberarsi dal timone, ma prima che riesca a scappare il mostro gli è addosso come un leone affamato, lo afferra per la gola e lo solleva in aria. Corri lungo il ponte scivoloso senza indugiare un attimo di più per attaccare la bestia, ma il mostro scaglia con violenza Gemulkin in mare e poi si volta verso di te per affrontarti. Il tuo primo colpo gli apre una ferita

sul petto, facendolo gridare forte, ma il mostro si riprende e ti colpisce con forza. L'impeto dell'attacco ti fa cadere: scivoli lungo il ponte bagnato e cadi a testa all'ingiù in un boccaporto aperto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **307**.
Se va da 5 a 9, vai al **266**.

### 182

Facendo ricorso alla tua Arte Superiore, ti concentri sulla sezione del montante di pietra della porta nella quale è assicurato il chiavistello e la fai vibrare intensamente. Si tratta di un processo lento e doloroso (perdi 3 punti di Resistenza), ma alla fine la pietra cede sotto la pressione costante. Quando la sezione è stata minata a sufficienza e comincia a crollare, riesci ad aprire la porta della cella.

Vai al **24**.

### 183

Superi la fossa d'un balzo e atterri sano e salvo dall'altra parte. Una pioggia di frecce sibila in aria mentre ti inoltri più in fretta che puoi nella fitta giungla.

Vai al **38**.

### 184

Ritorna il bel tempo, e l'*Azan* procede celermente solcando le verdi acque del Golfo di Tentarium. Poco dopo mezzogiorno del dì seguente la vedetta avvista i tetti più alti di Zharloum, e meno di un'ora più tardi state già entrando nel porto di questa grande città. Stendardi color smeraldo sventolano in cima alle torri e ai tetti delle case battute dal sole, e una folla di cittadini affaccendati si accalca sui viali e sulle vie. Questo vecchio porto shadakeno ha una lunga tradizione di libertà e libero commercio. Si trova a molte miglia dalle città più a sud, dove viene esercitato il potere politico di Shadaki, e grazie a questa fortunata circostanza a Zharloum sono stati risparmiati i danni arrecati in altre zone di questo paese dal succedersi di dominatori tirannici e senza pietà.

La nave entra nel porto e viene rapidamente ormeggiata ad una banchina nei pressi del magazzino in cui sono depositati i lingotti di rame e ferro che l'*Azan* trasporterà a Suhn. Mentre la ciurma incomincia a scaricare la nave, decidi di scendere ad esplorare questa ricca città. Ma dopo nemmeno un'ora il caldo, il rumore e la calca delle strade affollate diventano opprimenti, e cominci a cercare un posto tranquillo dove riposarti un po' prima di tornare a bordo. Ti guardi intorno e noti due luoghi che promettono bene: il primo è un parco pubblico in cima a una collinetta che guarda sulla città ad est delle mura del porto; il secondo è una viuzza stretta e deserta che si inoltra nel Quartiere Antico della città.

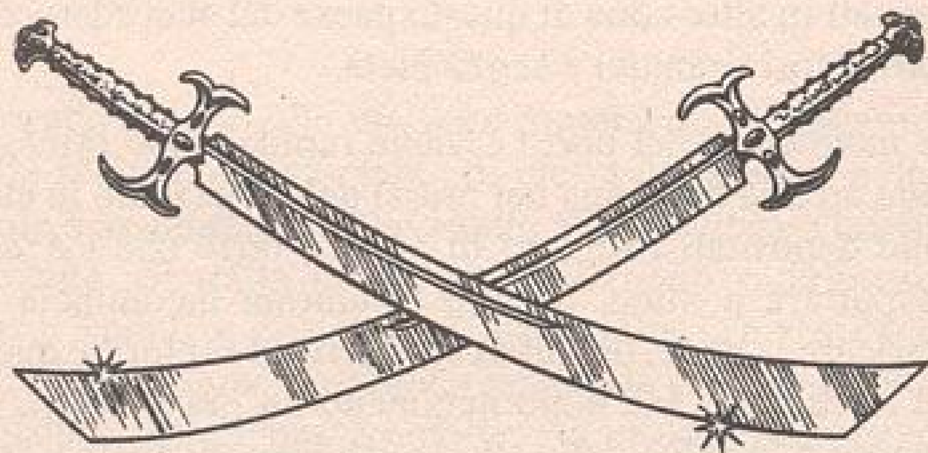
Se decidi di visitare il parco, vai al **291**.
Se preferisci esplorare il Quartiere Antico della città, vai al **126**.

### 185

Dai origine a un fascio di energia mentale e lo indirizzi contro il fondo della grotta. Le due creature sono sensibili al tuo attacco psichico, che le fa ruggire di

dolore e frustrazione. In preda al panico, vedi due animali simili a lupi passarti accanto, scappare dalla caverna e scomparire nella giungla battuta dalla pioggia. Certo che esse non faranno ritorno, ti sistemi su un letto di morbido muschio e ti addormenti in un attimo.

Vai al **220**.



## 186

Zinair ha provveduto ai preparativi per il tuo viaggio in barca all'Isola di Lorn. La leggendaria isola abitata dagli Shianti si trova a circa 120 miglia di distanza dal Porto di Suhn, ed è stata protetta per migliaia di anni da incantesimi, nebbie misteriose e venti magici che hanno tenuto lontano la curiosità degli uomini.

"Soltanto grazie al fatto che hai con te la Pietra di Luna puoi sperare di intraprendere questo viaggio con qualche possibilità di successo" dice Lord Zinair. "Mi sono messo in contatto mentale con gli Shianti, ed essi sono pronti a riceverti".

Capisci che Zinair è orgoglioso del successo che hai riportato nella tua missione fino ad ora, ma capisci anche che c'è qualcosa che lo preoccupa. Gli chiedi cos'è.

"La Pietra di Luna faciliterà il tuo passaggio sul Mare dei Sogni fino all'Isola di Lorn, Grande Maestro, ma devi sapere che il viaggio potrebbe ancora riservarti dei pericoli. Gli Shianti non hanno più il controllo delle forze che esistono in questa regione incantata. Fino a quando non raggiungerai le sponde di Lorn, il tuo destino sarà completamente nelle tue mani".

È un messaggio inquietante, ma tu non permetti che esso intacchi la tua forza d'animo. Fissi Lord Zinair negli occhi con fare sicuro e dici: "Va bene, Lord Zinair. Io sono pronto".

Zinair sorride. "Così sia, Grande Maestro. Ma adesso, prima di rimetterti in viaggio all'alba, devi dormire un po'".

Vai al **214**.

## 187

Balzi oltre i corpi delle sentinelle uccise e ti affretti giù per il corridoio verso la stanzetta delle guardie per recuperare l'equipaggiamento che ti era stato confiscato al momento della cattura (ora puoi cancellare gli asterischi dal Registro di Guerra).

Mentre stai infilando l'Arma Ramas nella cintura, senti dei passi: qualcuno sta scendendo la rampa di scale che si trova all'altra estremità del corridoio. Evidentemente altre sentinelle, insospettite dalle grida dei compagni, stanno scendendo per investigare sull'accaduto.



*(fig. 11) Senti un debole rumore tra le fronde... una cerbottana!*

Fai correre freneticamente lo sguardo sulle pareti della stanzetta in cerca di una via di salvezza e all'improvviso vedi che c'è un'altra uscita, un pesante portale di legno di quercia bordato da strisce di ferro nero.

Se possiedi una Chiave di Ferro, vai al **125**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **314**.

### 188

Consegni il denaro al traghettatore e ti trovi un posto a poppa. Mentre aspetti che il traghetto levi gli ormeggi, ti guardi attorno e noti che gli altri viaggiatori sono tutti mercanti con carri pieni di merce varia, molto probabilmente destinata ai mercati di Tiklu. Il viaggio è breve, soltanto una ventina di miglia. Quando il traghetto si avvicina alla banchina della riva opposta, i viaggiatori si preparano a scendere. Nella fretta, il piccolo carro di un mercante si rovescia, e tutti i suoi beni si spargono sulla spiaggia. Gli altri mercanti gli passano accanto ignorandolo, ma a te dispiace vedere l'uomo nei guai e cerchi di aiutarlo calmando il cavallo e dandogli una mano a ricaricare la merce sul carro. L'uomo ti è molto grato per l'aiuto e ti offre un passaggio a Tiklu. Accetti volentieri.

Vai al **197**.

### 189 *(fig. 11)*

All'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte della presenza di un pericolo. Sollevi lo sguardo alla massa verde degli alberi e vedi la sagoma di un uomo, appostato in alto tra i rami di un albero vicino. Le gambe e il torso sono dipinti dei colori della foresta che gli assicurano una quasi perfetta mimetizzazione.

Senti un debole rumore e poi rimani paralizzato per la paura quando capisci che si tratta del fischio di una cerbottana.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 4 o meno, vai al **133**.
Se è 5 o più, vai all'**87**.

**190**

"Molto bene" dice il membro della Confraternita. "Se è così che desideri procedere, d'accordo. Forse tornerai domattina, e allora discuteremo dell'affare. Buonanotte".

Il guardiano vi fa uscire in fretta dalla Sala, e appena fuori senti il rumore di un pesante chiavistello che viene tirato e fatto scattare due volte. La notte si avvicina in fretta e, ricordandoti del coprifuoco che vige nella città, desideri toglierti dalle strade il prima possibile.

Se decidi di ritornare all'*Azan*, vai al **157**.
Se preferisci recarti alla Taverna del Pesce Volante, vai al **319**.

**191**

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita - *Individua il Pericolo* - capisci che quella non è una normale tempesta, bensì il risultato di una magia di grande potenza. Consigli a Gemulkin di invertire la rotta, perché la furia di quell'uragano sta facendo ribollire la superficie del mare, imbiancandola di onde. Temendo per la salvezza della ciurma e del carico, il capitano accetta immediatamente il tuo suggerimento e ordina al timoniere di voltare la nave. Ma mentre il *Vargas* si sta dirigendo nuovamente verso Shuri Point, Gemulkin scorge qualcosa all'orizzonte che gli fa cambiare idea all'improvviso.

Vai al **100**.



**192**

Intoni le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Silenzio* - e dirigi la sua energia contro il cecchino. Questi soffia nel corno, ma senza ottenere alcun suono. Pensando che lo strumento sia bloccato, l'uomo cerca di dare l'allarme a voce, ma senza alcun effetto. All'improvviso, quando vede che ti stai avvicinando, si fa prendere dal panico, perde l'equilibrio e cade all'indietro schiantandosi tra le radici che fuoriescono dal terreno. Ti avvicini in fretta al corpo, ma scopri che la cerbottana e il corno si sono rotti e che i dardi avvelenati sono da qualche parte tra i rami. Dopo aver nascosto il corpo tra le felci, ti addentri nella giungla, sempre guidato dallo strano rumore.

Vai al **51**.

## 193

Mentre balzi dal parapetto del ponte, pronunci le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Scudo* - per proteggerti dalle frecce che sibilano in aria tutt'intorno a te. È una precauzione che senza dubbio ti salva la vita, perché una delle frecce, diretta proprio verso la tua testa, si infrange contro la barriera invisibile prodotta dalla magia.

Vai al **280**.

## 194

Cammini lungo la strada affollata e oltrepassi una serie infinita di baracche di legno e magazzini fino a quando non arrivi davanti a una taverna, la Locanda della Luna che Ride. Qui la strada svolta bruscamente a destra e si inoltra nei quartieri malfamati della città.

Se decidi di entrare nella taverna, vai al **23**.
Se preferisci proseguire lungo la via, vai al **98**.



## 195

Mano a mano che vi avvicinate, i tuoi sensi Ramas ti allertano dell'esistenza di un pericolo. Avverti il capitano, il quale, non fidandosi delle tue capacità di marinaio, non ti dà ascolto. Il suo pensiero principale è trovare sopravvissuti, non prendere in considerazione i tuoi timori. Purtroppo ha modo di pentirsi presto della propria decisione allorché da dietro due isolette rocciose spunta un vascello da guerra Shadaki; la nave avanza veloce verso l'*Azan*. Jenkshi ordina all'equipaggio di issare ogni centimetro di vela rimasto per scappare, ma il vento cambia direzione, e ciò mette a repentaglio la vostra fuga. Aguzzi la vista e controlli la prua e i ponti anteriori della nave che si avvicina. Scorgi chiaramente le vele scarlatte di un vascello di bucanieri di Shadaki. La nave ha una linea di galleggiamento molto bassa, il che ti fa pensare che le sue stive siano piene del bottino rubato al mercantile in fiamme. Con il vento contro, Jenkshi decide di correre un rischio calcolato. Egli ordina al suo timoniere di dirigersi verso uno stretto canale tra due isolette. Spera che la sua imbarcazione più leggera sia in grado di passare oltre le acque basse e guadagnare così tempo prezioso mentre la nave più pesante sarà costretta a circumnavigare le isole per evitare di finire incagliata. È una manovra senza dubbio ardita, che diventa ancora più pericolosa allorché il capitano nemico cambia all'improvviso la rotta del proprio vascello, che si ritrova così parallelo alla vostra nave. Vedi con orrore che la nave da guerra Shadaki è armata di cannoni sul ponte. Mentre si avvicina all'*Azan*, scorgi nuvole di fumo bianco esplodere lungo i fianchi dello scafo. Un secondo più tardi senti il ruggito dei cannoni, seguito dal fischio terrificante della palla mortale che vola nell'aria verso la vostra vulnerabile imbarcazione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **218**.
Se va da 4 a 9, vai al **91**.

## 196

Un po' oltre la biforcazione, il sentiero gira attorno a una scarpata rocciosa, sale attraverso una densa giungla e raggiunge infine una cresta coperta di foreste. Oltre la cresta vedi una gola profonda, attraversata da un robusto ponte di corda. Il fondo del ponte è coperto di grossi tronchi, larghi abbastanza da permettere a un carro di passare. Avanzi sempre a cavallo, e sei circa a metà ponte quando, all'improvviso, il pavimento di tronchi comincia a oscillare violentemente. Smonti subito di sella e ti servi della tua disciplina Ramas del Controlo Animale per calmare il tuo cavallo spaventato. Non sembra esserci alcuna ragione logica per cui il ponte debba dondolare in quella maniera, ma quando sbirci oltre il bordo vedi che c'è una fune assicurata al fondo del ponte. Tale fune scende fino alla gola sottostante ed entra in una fenditura dalla quale qualcosa o qualcuno la tira e la lascia andare continuamente. Dal crepaccio senti rimbombare una voce, che ti ordina: "*Getta tutto il tuo denaro e tutto quello che possiedi nella gola!*". E quando esiti ad obbedire, essa aggiunge: "*Fallo ora, o non arriverai vivo dall'altra parte del ponte!*".

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **332**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **251**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **34**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **140**.

## 197

Durante il tragitto verso Tiklu vieni a sapere molte cose da Tzai, il tuo compagno di viaggio. Egli ti narra varie vicende della storia locale, leggende e gesta eroiche, e ti racconta anche dei giorni bui, purtroppo non così lontani, quando la regione era dominata da Shasarak, il crudele Re-mago di Shadaki.

Il tempo passa in fretta quando si è in buona compagnia, e Tzai è certamente un interessante compagno di viaggio. Arrivate a destinazione nel pomeriggio. Tiklu è un porto brulicante di attività che si trova al confine del Mare dei Venti, e per importanza e dimensioni esso è secondo solamente alla città di Shadaki. Tzai viene accolto amichevolmente dalle sentinelle di turno, che lo salutano mentre passate sotto l'imponente arco d'accesso. Dalla loro reazione, è evidente che il tuo compagno è uomo benvoluto in città. Mentre percorrete i viali eleganti di Tiklu, Tzai ti chiede dove hai intenzione di trascorrere la notte. Vedendo che esiti a rispondere, egli ti invita a casa sua. Accetti e lo ringrazi per la sua generosa ospitalità.

Vai al **150**.

## 198

Le tue precauzioni per non rimanere ferito all'atterraggio hanno successo. Ti graffi soltanto la spalla, ma è una ferita superficiale che non porta conseguenze. Balzi in piedi senza esitare, oltrepassi le porte e lasci la cittadella il più in fretta possibile.

Vai al **155**.

## 199

Ti getti di lato ed eviti di venire colpito. Il vecchio emette un grido di sorpresa quando vede che stai sfoderando la tua Arma Ramas, poi si volta e comincia a correre verso il villaggio, strillando istericamente.

Senti l'anziano ordinare agli uomini di prendere le armi; ti denuncia quale nemico della comunità e ordina che tu venga fatto prigioniero e passato a fil di spada. Ti volti e corri verso la cresta della collina, poiché sarebbe inutile cercare di ragionare con questa gente. Sei deciso a raggiungere in fretta il sentiero e a scappare prima possibile dal villaggio e dal malvagio capo-tribù.

Vai al **145**.

## 200

Una calma sinistra avvolge la grande città di Ghol-Tabras mentre l'*Azan* passa sotto l'arco del ponte del porto e ormeggia lungo l'imponente banchina di pietra. Gli unici cittadini che si vedono in giro sono le sentinelle della Guardia Portuale, le quali si avvicinano rapidamente alla nave non appena gli ormeggi sono stati assicurati. Un sergente dall'espressione furba informa il capitano Jenkshi che nella città è in atto il coprifuoco notturno e che ogni nave che arriva in porto dopo il tramonto deve pagare un pedaggio di 100 Nobel. Si tratta di un prezzo esorbitante, e Jenkshi esprime la propria disapprovazione, ma il sergente ride delle sue proteste. "Pagate il pedaggio o consegnate la vostra nave, capitano" dice. Il capitano chiede di poter pagare il giorno seguente, in modo da avere il tempo di vendere parte del suo carico, ma il sergente scuote il capo. "Il pedaggio deve essere pagato ora" grugnisce, "e in contanti, non con della merce".

Il capitano consegna con fare riluttante la cifra richiesta, dando fondo anche all'ultimo Nobel in suo possesso; adesso non potrà né pagare l'equipaggio, né acquistare cibo e acqua fresca il mattino seguente. Dice alla ciurma di essere costretto a vendere parte del carico per ricavare il denaro necessario, e di doverlo fare nel minor tempo possibile, perché non può permettersi di restare in quel porto per più di una giornata. Jenkshi chiama a sé i suoi uomini migliori e ordina loro di accompagnarlo a terra per aiutarlo a trovare degli acquirenti interessati ai lingotti di rame che la nave trasporta. Ti offri di aiutarlo, ed egli accetta suggerendoti di portare con te metà degli uomini: vi incontrerete a bordo all'alba del mattino seguente. Ti dice di non accettare meno di 8 Nobel per lingotto. Ti indica anche due posti in cui è possibile trovare mercanti interessati all'acquisto di rame: la Taverna del Pesce Volante e la Sala del Ramaio.

Se decidi di recarti alla Taverna del Pesce Volante, vai al **319**.

Se preferisci visitare prima la Sala del Ramaio, vai al **282**.

## 201

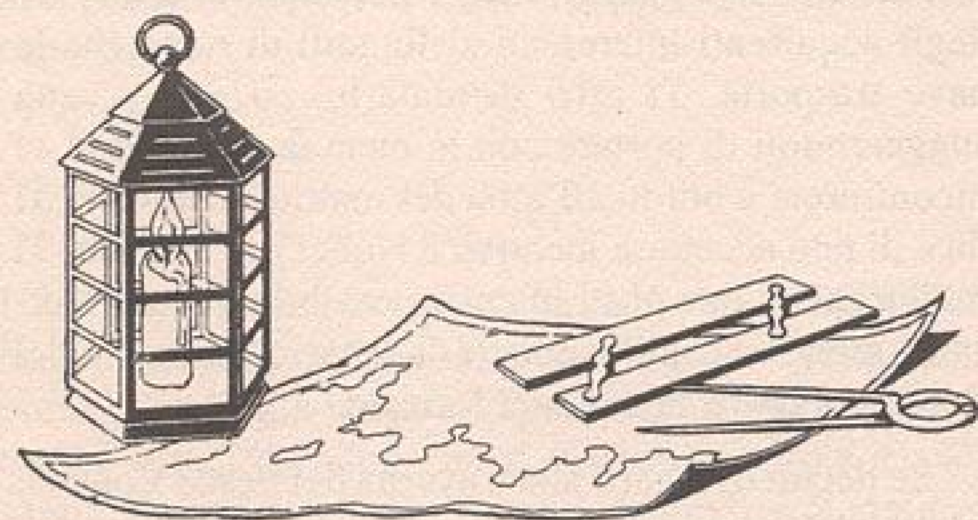
Ordini all'oste dietro il bancone un piatto di cibo e un bicchiere della miglior birra. Egli soddisfa il tuo ordine con allegria e tu lo paghi 2 Nobel. Mentre consumi il pasto delizioso, gli chiedi se sa dove abiti Lord Zinair di Dessi.

"Lord Zinair di Dessi? Mmm... è l'ambasciatore di

Dessi, se non sbaglio. Credo che viva nel quartiere settentrionale. Ma faresti meglio a chiedere al Negozio del Veggente nella piazza del mercato. Loro saprebbero dirtelo... sanno ogni cosa. Sanno persino quello che non è ancora successo!"

Ringrazi l'oste per il suo consiglio, finisci il pasto e lasci la taverna. Prosegui lungo la via e alla fine arrivi nell'affollata piazza del mercato. Sull'altro lato della piazza scorgi il Negozio del Veggente. Decidi di seguire il consiglio dell'oste e ti avvii verso il negozio.

Vai al **71**.



## 202

Mentre cadi oltre il bordo della barca, la punta della picca ti graffia il fianco e ti ferisce il braccio: perdi 4 punti di Resistenza.

Cadi in acqua e affondi come un sasso, ma grazie alla tua disciplina Ramastan della Difesa, riesci a liberarti i polsi dalla corda. Cominci a nuotare con potenti bracciate verso la spiaggia lontana. Solo dopo essere passato oltre l'ombra della nave ammiraglia di Sesketera osi risalire in superficie per un po' d'aria. Non appena hai il capo fuori dall'acqua, vedi che l'equipaggio del *Triasus* sta perlustrando l'acqua in cerca di te. Un marinaio in piedi a prua ti vede e, con tua sorpresa, la ciurma di Sesketera comincia a ridere.

Stai ancora cercando di capire perché quando vieni colpito con forza alla schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9), riduci di 3 la tua Resistenza. Se è pari (0,2,4,6,8,) riduci di 5 la tua Resistenza.

Per proseguire, vai al **243**.

## 203

Seguendo i cartelli della città, ti dirigi verso la stazione d'imbarco del traghetto. Adiacente a questa vi è un deposito di legname e un magazzino di provviste. L'odore del legname tagliato di fresco ti riporta alla mente la foresta Fryelund che circonda il Monastero Ramas. È un ricordo che ti fa provare un po' di malinconia. Il deposito di legname è deserto, perciò decidi di passare la notte tra le pile di legno di pino e di quercia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **211**.
Se va da 5 a 9, vai al **13**.

## 204

Ripercorri la viuzza del Quartiere Antico e torni tra la folla del porto. Il crepuscolo sta stendendo il suo grigio mantello sul cielo privo di nuvole quando rag-

giungi l'*Azan*. Sali a bordo e scopri che tutto il carico è stato trasportato a terra.

Il capitano Jenkshi è soddisfatto del lavoro del suo equipaggio e decide di concedere ai marinai un premio. Metà di loro vorrebbe trascorrere la notte a terra alla Taverna dei Tre Argani, una delle locande migliori del porto. L'oste ha consegnato del cibo fresco nel pomeriggio e ha promesso un boccale di birra gratis a tutti i marinai che si recheranno a fargli visita. Il capitano concede il suo permesso, ma ad una condizione: tutti quelli che vogliono scendere a terra devono ritornare a bordo prima dell'alba del giorno seguente.

"Dobbiamo salpare con la marea di primo mattino" ruggisce, "perciò i ritardatari non si aspettino di trovarci qui ad aspettarli".

Se decidi di scendere a terra e recarti alla Taverna dei Tre Argani, vai al **144**.

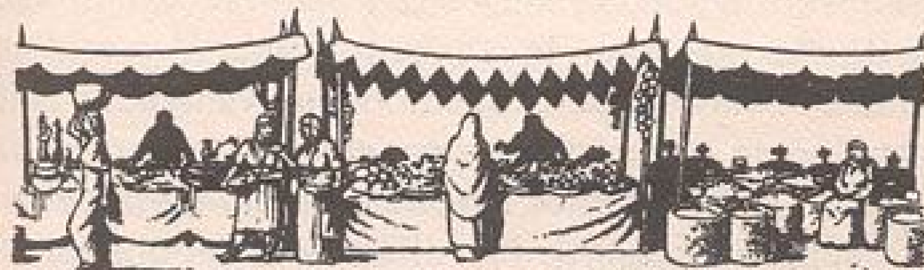
Se preferisci rimanere a bordo con il capitano e i restanti membri dell'equipaggio, vai al **288**.

## 205

Prosegui sul sentiero per più di un'ora prima di arrivare nei pressi di un basso guado che oltrepassa un rapido corso d'acqua. Dopo esserti riposato e aver permesso al tuo cavallo di abbeverarsi, prosegui ed entri in una regione di alte pianure coperte da una fitta giungla. La notte si avvicina, e tu decidi di fermarti e di accamparti accanto a dei massi lisciati dal vento nei pressi del sentiero. L'area è coperta di fitta erba, il cibo ideale per il tuo cavallo stanco. Dopo esserti assicurato che le redini dell'animale siano legate alla roccia, ti sistemi per la notte.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **177**.



## 206

Controlli i corpi degli scagnozzi e scopri i seguenti oggetti:

Spade (3)
Pugnali (3)
Nobel (8)

Melchar ti aiuta a nascondere i corpi prima di lasciare la stanzetta. Fuori scopri che la corsa è finita e che il favorito, Forlu-zhan, è arrivato ultimo. La folla è molto delusa per il risultato, ma Wrok il Bookmaker è felicissimo, perché assieme ai suoi complici egli ha guadagnato una fortuna sabotando il guanza favorito. Egli comincia a chiedersi perché i suoi uomini non siano ancora tornati, e quando guarda nella stanzetta, vede te e Melchar che vi state allontanando. Allora fa freneticamente cenno ai suoi complici di catturarvi. Vedi che stanno per raggiungervi e afferri immediatamente Melchar per il braccio temendo di perderlo nella marea di gente che si sta dirigendo verso l'uscita.

Se decidi di lasciare l'ippodromo attraverso l'entrata principale, vai al **179**.

Se preferisci andartene per il cancello laterale, vai al **347**.

## 207

Sfortunatamente i tuoi tentativi di far scattare il chiavistello attraggono l'indesiderata attenzione di tre sentinelle che occupano la stanza in fondo al corridoio. Armate di clave coperte di chiodi, arrivano nella cella intenzionate a punirti severamente. Non appena fai scattare il chiavistello, i tre irrompono nella cella e cominciano a colpirti. Per difenderti, sei costretto a combattere a mani nude.

Sentinelle:

Combattività 36 Resistenza 36

(Sei disarmato: ignora tutti i punti extra dovuti alle armi.)

Se vinci questo combattimento, vai al **45**.

## 208

Gli artigli della creatura affondano nelle tue carni, facendoti cadere a terra gridando per il dolore: perdi 4 punti di Resistenza.

Ti alzi faticosamente in piedi e recuperi la tua Arma Ramas, ma quando ti volti per affrontare il mostro, vedi che esso si è rialzato in piedi e si sta preparando a ricevere il tuo attacco.

Zhürc:

Combattività 52 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.

## 209

Ti avvii sulla spiaggia sempre tenendo in vista le acque del Golfo dei Serpenti per non perdere l'orientamento. La giungla che si affaccia sulla costa è piena di vita selvaggia, ciò nonostante non percepisci alcun segno di attività tribale o umana. Dopo il tuo incontro con gli abitanti di Dlash-da Ralzuha, decidi che forse è molto meglio così. Trascorri la notte accampato sulla spiaggia e poi riprendi il tuo cammino all'alba del giorno dopo.

Il bel tempo, la selvaggina abbondante e i ruscelli d'acqua fresca rendono il tuo viaggio molto più agevole di quanto non ti aspettassi. Il quarto giorno ti imbatti in un antico sentiero che si inerpica sulle colline e si unisce ad un sentiero più recente. La tua abilità di esploratore ti permette di scoprire delle orme umane, ma l'eccitazione scompare quando capisci che le impronte sono lì da più di sei mesi. Il sentiero si inerpica sempre di più sulle colline, fino a quando non sei più in grado di vedere le acque del golfo. L'oscurità cala lentamente, ed ecco che comincia a piovere. Dopo un'ora la pioggia è diventata un acquazzone torrenziale che trasforma il sentiero in un ruscello impetuoso. Ormai ti è impossibile proseguire, perciò cominci a cercare un posto asciutto dove trascorre la notte. Le tue abilità di esploratore ti conducono in una grotta, ma quando entri capisci immediatamente di non essere l'unica creatura ad aver cercato riparo in quel luogo. Vedi lo scintillio di occhi color ambra in fondo alla grotta e subito dopo senti un ruggito, forte abbastanza da essere udito al di sopra dell'intenso scroscio della pioggia. I tuoi istinti ti dicono che ci sono due creature

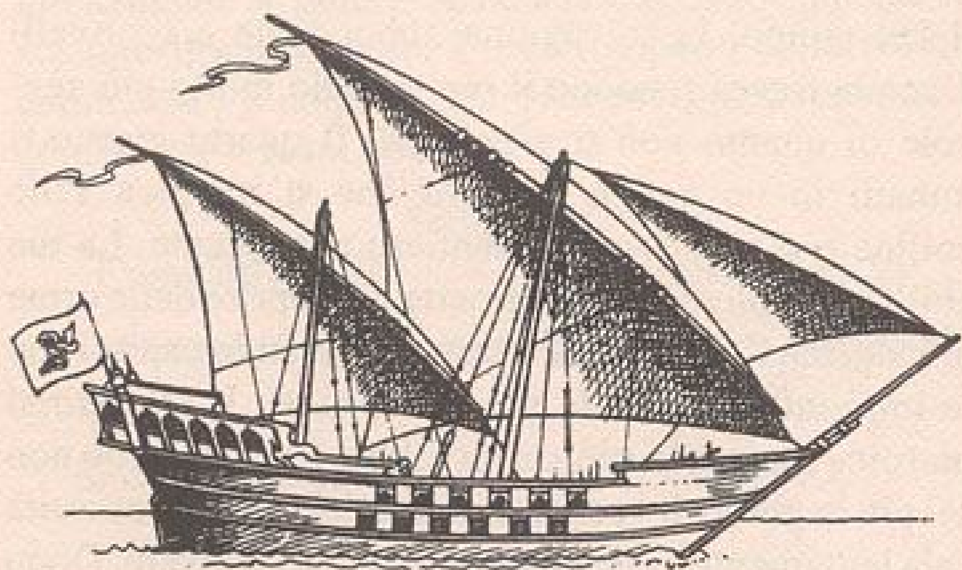
nascoste nei recessi della caverna: sono entrambe affamate, impaurite e potenzialmente pericolose.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e vuoi usarla, vai al **346**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **185**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e desideri usarla, vai al **269**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **86**.



**210**

Spingi la porta di uno degli edifici che si affacciano sulla piazza e guidi i marinai dell'*Azan* all'interno. Purtroppo il vostro tentativo di fuga è di breve durata perché uno dei proprietari della casa informa immediatamente le sentinelle della Guardia Cittadina.

Queste vi scovano senza difficoltà, hanno ragione delle vostre resistenze in virtù del loro numero e vi fanno immediatamente prigionieri: perdi 2 punti di Resistenza.

Venite trascinati nel cortile e circondati dalle sentinelle, che puntano le lance contro di voi. Rimanete così fino a quando un carro trainato da due cavalli non arriva per condurvi nella prigione cittadina. Mentre sali a bordo del carro puzzolente, le tue armi, le Armi Ramas e gli Oggetti dello Zaino vengono confiscati e fatti cadere in un cesto di legno che si trova accanto al guidatore. (Sul tuo Registro di Guerra segna ciascuno di questi oggetti con un asterisco [*] per indicare che non sono più in tuo possesso, senza però cancellarli. Gli Oggetti Speciali che possiedi ti vengono lasciati.)

All'ordine dell'ufficiale, il carro comincia ad avanzare con andatura barcollante. Dopo pochi minuti esso emerge dalle strade buie e sale una rampa liscia e ben curata che passa sotto il cancello imponente delle prigioni di Ghol-Tabras. Sopra il cancello sventola una bandiera con un serpente nero avvolto attorno alla lama di una scimitarra d'argento: l'emblema personale di Sesketera, il governatore della città, un uomo che non deve la sua fama né alla sua bontà d'animo né alla sua pietà.

Vai al **265**.

**211**

Ti svegli il mattino seguente e controlli l'equipaggiamento prima di allontanarti dal magazzino di legname per raggiungere la stazione d'imbarco del traghetto. Riesci a vedere il barcone che si sta avvicinando sulle acque dello stretto. È carico di carri e cavalli, e a bordo ci devono essere più di cento passeggeri. Al punto d'imbarco vedi che si è formata una fila, mentre il traghettatore aspetta di incassare il prezzo dei biglietti.

Un cartello che l'uomo porta appeso al collo ti informa che il prezzo della traversata è di 2 Nobel.

Se puoi permetterti un biglietto, vai al **188**.
Se non hai i 2 Nobel necessari, vai al **287**.

**212**

La tua Arte Superiore delle Erbe e i tuoi sensi Ramas ti dicono che il cibo nella terrina di legno è drogato. Riesci anche a distinguere un'aura di grande malvagità attorno all'uomo calvo, una malvagità talmente intensa da farti accapponare la pelle.

Se decidi di fare cadere la terrina del cibo con un calcio, vai al **305**.
Se preferisci evitare uno scontro e allontanarti dal parco, vai al **342**.

**213**

Spieghi all'anziano che stai facendo un viaggio molto importante e gli dici che ti dispiace molto di non potere aiutare il suo villaggio, ma devi partire subito. Egli ti segue mentre ritorni dal tuo mulo e ti scongiura di cambiare idea. Quando rifiuti, ti accorgi che una strana trasformazione sta avendo luogo: il viso del vecchio si contorce per la rabbia, e i tuoi sensi Ramas percepiscono un'aura malvagia molto simile a quella che emanava Ulonga lo Sciamano. All'improvviso l'uomo afferra un amuleto che porta appeso al collo e lo lancia contro il tuo mulo. L'aria attorno al pendaglio crepita d'energia e un fascio luminoso erompe dalla sua mano e colpisce la testa dell'ignaro animale, che si accascia a terra privo di sensi. L'anziano emette una risata malvagia, poi solleva l'amuleto e lo punta contro il tuo viso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **17**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **229**.

**214**

Vieni svegliato poco prima dell'alba da Lord Zinair, il quale ti aiuta a preparare le armi e l'equipaggiamento prima di lasciare il consolato con te. Egli ti accompagna a cavallo fino al porto, dove salite a bordo di un peschereccio il cui equipaggio è formato da gente del consolato. Salpate da Suhn e fate rotta verso sud, diretti verso le acque ricche di pesce al largo della Penisola di Azanam. Ma poco dopo che Suhn è scomparsa all'orizzonte, Zinair fa fermare l'imbarcazione, e tu vieni calato in mare a bordo di una lancia di legno a vela.

Lord Zinair ti dice di estrarre la Pietra di Luna dal borsello, e tu ubbidisci. Tieni il prezioso manufatto tra le mani unite a coppa, ed ecco che un vento si solleva a gonfiare la tua vela e a sospingerti velocemente verso le nebbie del Mare dei Sogni.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **107**.
Se va da 5 a 9, vai al **2**.

**215**

Con il tuo secondo attacco riesci a graffiare il viso di Sesketera. Non è una ferita seria, ma lo costringe a far cadere l'arma e a indietreggiare barcollando. Si tam-

pona la guancia con le mani, e immediatamente vedi il sangue filtrare tra le sue dita. Poi senti un rumore dall'altra parte della balconata, e un attimo dopo tre sentinelle emergono da una delle arcate aperte.

"Uccidetelo!" grida Sesketera, e si sposta verso la parete per permettere ai suoi uomini di colpirti. Guardi verso le porte e vedi che sono ancora incustodite, malgrado l'incessante suono della campana dell'allarme. Temendo che la tua unica via d'uscita venga presto bloccata, rinfoderi l'arma e balzi oltre il parapetto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **75**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **142**.

**216**

Dai a Melchar la tua coperta affinché si possa coprire e poi lo segui lungo le viuzze laterali del quartiere orientale, le quali vi riportano alla taverna della Canzone della Stella d'Argento. Una volta sani e salvi nella locanda, il giovane sommerliano si lascia scappare una risata di sollievo per essere riuscito a sfuggire agli scagnozzi di Wrok. L'oste gli chiede se il suo buonumore sia dovuto ad una vittoria al Derby, ed egli spiega che, grazie al tuo consiglio, non ha scommesso nulla. L'unica cosa che ha perso sono stati i pantaloni, e procede a raccontare all'uomo l'accaduto. L'oste aggrotta la fronte:

"Non è consigliabile far arrabbiare uno come Wrok, sapete" spiega, "poiché è davvero senza pietà quando si tratta di sistemare conti in sospeso. Penso che fareste meglio a dormire in soffitta questa notte. Di certo Wrok manderà i suoi uomini a cercarvi".

Accettate il consiglio dell'oste e trascorrete la notte nascosti in soffitta. Prima dell'alba uscite dalla taverna attraverso la porta sul retro, e una volta in strada ti congedi da Melchar.

"La nave del capitano Leonghi è ormeggiata giù alle banchine" egli dice. "Si chiama *Embassage*. Ti auguro buon viaggio e di arrivare presto, sano e salvo a Nhang, Grande Maestro. Ricorderò sempre la nostra piccola avventura al Derby di Caeno e spero di rivederti un giorno, quando sarai di ritorno a Sommerlund".

Vai al **244**.

**217** *(fig. 12)*

"Se non paghi, allora non riceverai alcun aiuto da me" dice il proprietario del magazzino. Poi ti indica la porta: "O fai affari, oppure te ne vai".

Decidi di andartene. Ritorni nella piazza e noti che c'è del trambusto all'altra estremità di una strada che si allontana dalla banchina. Decidi di dare un'occhiata e ben presto scopri che la strada conduce in un largo cortile. Qui le donne di Masama vendono le loro mercanzie, esposte su bancarelle allegramente decorate. A differenza degli empori vicino alla banchina, la gente che frequenta questo mercato sembra essere tutta del luogo. Mentre passi accanto a una delle bancarelle, senti due donne che parlano di un luogo chiamato Kitaezi. Una di esse insiste nel dire che l'intera città è stata colpita da una maledizione. Stai



*(fig. 12) I penetranti occhi grigi della donna guardano il borsello della Pietra di Luna.*

per voltarti e chiedere loro informazioni al riguardo quando all'improvviso una donna alta, avvolta da capo a piedi in una bellissima tunica blu, ti si avvicina. Ti chiede ansiosamente se sei un guaritore, e i suoi penetranti occhi grigi continuano a fissare il borsello che porti in spalla. È come se la donna sapesse che stai trasportando la Pietra di Luna.

Il tuo sesto senso ti dice che la donna non ha intenzioni cattive. Percepisci che è molto agitata, e quando le chiedi cosa c'è che non va, ti risponde che sua figlia, Harni, è gravemente malata. Ti scongiura di venire con lei e di aiutarla, e anche se neghi di essere un guaritore, ti senti costretto a rispondere alla sua disperata richiesta d'aiuto.

Vai al **119**.

**218**

Ti getti dietro il parapetto di legno della prua mentre i colpi del nemico squarciano le vele e le sartie. Brandelli di tela e schegge di legno piovono tutt'intorno a te, ma riesci a sopravvivere al feroce bombardamento senza riportare ferite. Il capitano Jenkshi afferra coraggiosamente il timone della nave e dirige senza indugio verso il canale. Lo vedi imprecare contro il capitano nemico e agitare minacciosamente il pugno verso i cannoni Shadaki, mentre le palle di piombo sibilano verso il ponte dell'*Azan*. Poi una folata di vento gonfia la vela maestra della nave, la quale comincia ad allontanarsi dalla nave da guerra. Un secondo attacco nemico manca la mira, e il piano audace del capitano Jenkshi miete i suoi frutti allorché la nave attaccante è costretta a virare per allontanarsi dalle

secche del canale. La ciurma esplode in un gioioso "evviva!" quando vede le rosse vele nemiche allontanarsi, mentre l'*Azan* oltrepassa velocemente il canale tra le isolette.

Ti alzi in piedi, ti dirigi verso il capitano e ti congratuli per la sua perizia e audacia di lupo di mare. Egli accetta i tuoi complimenti e le grida dell'equipaggio con un sorriso schivo, anche se la sua abilità e freddezza d'animo hanno salvato non solo la nave, ma anche le vite di chi si trova a bordo. Ciò nonostante, non appena la nave emerge dall'altra parte del canale, capisci subito che alla ciurma dell'*Azan* e a te stesso servirà ben più dell'abilità e del coraggio di Jenkshi, se volete sopravvivere e poter raccontare la storia del vostro incontro con i bucanieri di Shadaki.

Vai al **262**.

**219**

Furibondo per il dolore della ferita, il mostro si volta verso di te e ti fissa sibilando con furia. Rinfili l'arco in spalla ed estrai rapidamente la tua Arma Ramas per difenderti, ma invece di attaccarti, la bestia prosegue verso il capitano. Gemulkin è riuscito a liberarsi dal timone, ma prima che possa scappare il mostro gli è addosso come un leone affamato, lo afferra per la gola e lo solleva in aria. Corri lungo il ponte scivoloso senza indugiare un attimo per attaccare la bestia, ma questa scaglia con violenza Gemulkin in mare e poi si volta verso di te per affrontarti. Il tuo primo colpo le apre una ferita sul petto, facendola gridare forte, ma essa si riprende e ti colpisce con forza. L'impeto dell'attacco ti fa cadere: scivoli lungo il ponte bagnato e cadi a testa all'ingiù in un boccaporto aperto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **307**.
Se va da 5 a 9, vai al **266**.



**220**

Ti svegli il mattino seguente e scopri che la pioggia torrenziale è terminata. Fuori della grotta, mezzo affondati nel fango, scorgi diversi frutti simili ad arance che la tempesta della sera prima ha staccato dai rami. Scopri presto che questi frutti sono commestibili, perciò ti concedi una gustosa colazione prima di procedere (c'è frutta a sufficienza per altri 3 Pasti).

La pioggia abbondante della notte ha trasformato il sentiero in una fossa fangosa lungo la quale è molto difficile avanzare; ciò nonostante essa continua ad essere la via più rapida per attraversare la giungla, perciò prosegui fino a quando non arrivi sulle sponde del Fiume Ocka, notevolmente ingrossato dalla pioggia torrenziale. Un tempo in questo punto sorgeva un ponte, ma le tue facoltà di esploratore ti dicono che esso è stato spazzato via dalla tempesta durante la

notte. Stai per avviarti lungo la riva in cerca di un punto in cui attraversare il fiume quando senti delle grida disperate che chiamano aiuto. Ti volti e scorgi un uomo che viene trascinato implacabilmente dalla corrente proprio in mezzo al fiume: riesce a malapena a tenere la testa sopra la superficie dell'acqua, e capisci subito che sta per affogare.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **48**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **284**.

## 221

La Guardia Cittadina ti confisca le armi (compresa l'Arma Ramas) e ti fa uscire dalla piazza sotto scorta. Vieni portato in un edificio di pietra nera chiamato la Sala di Correzione, una cupa costruzione eretta per ordine di Mother Magri - il precedente Governatore di Suhn - durante il regno dell'odiato Re-mago Shasarak.

Vieni condotto davanti a un pomposo ufficiale delle Guardie di nome Hiojin, il quale si rifiuta di credere che tu sia un messaggero di Elzian giunto qui ad incontrare Lord Zinair. Egli ti crede invece un assassino mercenario.

"Questi sono tempi difficili. Ci sono persone che potrebbero cercare di fare del male a Lord Zinair, e io non posso permetterlo. È mio dovere proteggere gli ambasciatori nella nostra grande città".

Quando ti rifiuti di cambiare la tua versione dei fatti, l'ufficiale si gratta il mento irsuto e stringe gli occhietti neri.

"Puoi fornirci qualche prova che quello che dici è vero?" egli dice, e fissa il borsello che porti a tracolla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **279**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **163**.

## 222

Le guardie ti scorgono accucciato contro la parete del corridoio e immediatamente ti attaccano con le torce e con le clave.

Per respingere il loro violento attacco, sei costretto a combatterle a mani nude.

Sentinelle della Cittadella:
Combattività 36 — Resistenza 36

(Sei disarmato: ignora qualsiasi punto extra da arma.)

Se vinci questo combattimento, vai al **187**.

## 223

Ti svegli alla vista della luce del sole che si riversa nella stanza dalla finestra aperta. Un dolore lancinante ti martella la testa e nella stanza c'è uno strano odore che non proviene dal bagno comune della porta accanto. Riconosci l'aroma di Gallowbrush, una potente pozione soporifera. La sedia che avevi sistemato sotto la maniglia non è più lì, e ciò ti spinge immediatamente a controllare il tuo equipaggiamento. Come temevi, constati che sei stato drogato e derubato durante la notte. Il tuo borsello dei soldi è vuoto (cancella tutte le Corone d'Oro e i Nobel dal tuo Registro di Guerra) e hai anche perso un Oggetto Speciale (cancellane uno a tuo piacimento, escludendo la Pietra di Luna).



*(fig. 13) Sono in piedi in circolo attorno al corpo di Lord Casis.*

Sospetti che l'autore del furto sia l'oste e decidi di affrontarlo, ma quando guardi fuori dalla finestra vedi che il traghetto sta per partire. Afferri velocemente tutti i tuoi averi, esci dalla finestra e ti dirigi verso il punto d'imbarco.

Vai al **295**.

## 224

Estrai la tua Arma Ramas e la sollevi sopra la testa mentre ti avventi contro la creatura.

Tzoog:

Combattività 48 Resistenza 32

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Se possiedi la Prodezza dell'Arma Ramas, aggiungi +8 alla tua Combattività (invece di +5).

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.

## 225 *(fig. 13)*

Ti affretti dietro a Lord Rimoah lungo i corridoi della Torre della Verità in direzione dei battiti della campana a morto, fino a quando non arrivate in una camera situata sotto la sala a volta del presidio. Qui si sono riuniti i membri del Consiglio Superiore. Sono in piedi in circolo attorno al corpo di Lord Casis, che - avvolto in una tunica - giace su un letto di cristalli scintillanti. Un bozzolo di luce avvolge le sue fragili spoglie, e la pallida luminescenza getta un chiaro bagliore sui visi degli Anziani. Rimoah si unisce a loro e, mentre osservi questa scena piena di mistero, ti tornano alla

mente gli insegnamenti di Lupo Solitario al Monastero Ramas.

I Maghi Anziani sono gli unici sopravvissuti di una razza di esseri dai quali s'origina ogni forma di magia bianca. Vennero inviati nel Magnamund quasi 10.000 anni or sono dagli dei Ramas e Ishir per sconfiggere Agarash il Dannato, il primo campione di Naar, e trionfarono nel loro compito. Ciò nonostante in un epoca successiva gli Anziani vennero decimati da una pestilenza, e le poche migliaia che riuscirono a sopravvivere a questa tragedia cercarono rifugio qui a Dessi. I Maghi Anziani sono sempre corsi in aiuto di Sommerlund e sono sempre stati alleati leali e preziosi dei Ramas. Ma ora il loro antico potere si sta indebolendo, e le poche migliaia di sopravvissuti alla Grande Pestilenza sono ridotti ora a poco più di un centinaio.

All'improvviso la campana cessa di battere, e tu guardi trepidante mentre i fragili resti di Lord Casis a poco a poco svaniscono alla vista. Egli ha concluso il suo tempo qui sul Magnamund ed è asceso al Pianeta della Luce, il dominio eterno degli dei Ramas e Ishir. In silenzio gli altri maghi escono in fila dalla sala. Quando ti passa accanto, Lord Rimoah ti fa cenno di seguirlo.

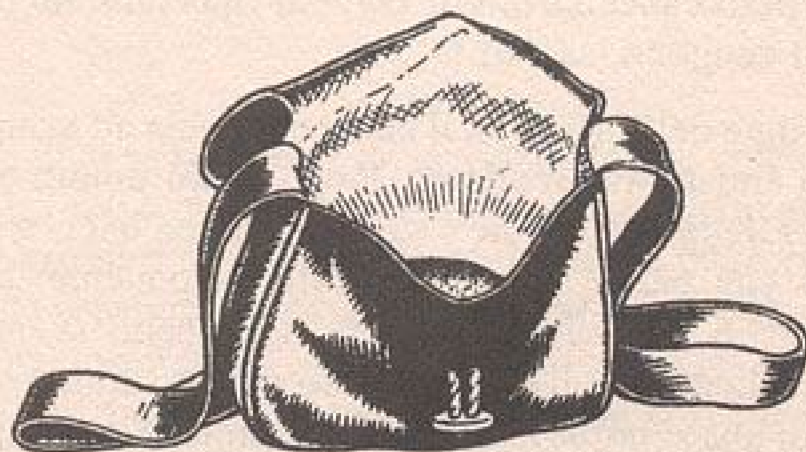
"Sei il primo Ramas ad avere assistito all'ascesa di un Anziano" egli dice mentre ti riaccompagna nella tua stanza. "Ahimè, il nostro potere si indebolisce ogni anno che passa, poiché questo è il crepuscolo della nostra esistenza qui sul Magnamund. Ciò nonostante accettiamo il nostro fato, poiché anche se noi diventiamo sempre più deboli, l'ordine dei Ramas si fa sempre più forte. Questa è l'alba della vostra Era, Grande Maestro. Tu e i tuoi confratelli porterete avanti la lotta contro Naar, e sarete vittoriosi".

Vai al **310**.

**226**

A mani nude, cominci a scavare un tunnel nel soffice pavimento della capanna e passi sotto la parete di bambù. È un'operazione lunga e faticosa (perdi 2 punti di Resistenza), che tuttavia riesci a portare a termine.

Vai al **308**.



**227**

Balzi oltre la creatura per recuperare la tua Arma Ramas, ma essa percepisce la tua presenza e allunga gli artigli affilati per affondarteli nelle gambe.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio di Resistenza è 14 o meno, sottrai 1. Se il tuo punteggio di Resistenza è 15 o più, aggiungi 1.

Se il totale è 4 o meno, vai al **208**.
Se è 5 o più, vai al **11**.

**228**

Le sentinelle vi circondano puntando le lance contro di voi. Rimanete così fino a quando un carro trainato da due cavalli non arriva per condurvi nella prigione cittadina. Mentre sali a bordo del carro puzzolente, le tue armi, le Armi Ramas e gli Oggetti dello Zaino vengono confiscati e fatti cadere in un cesto di legno che si trova accanto al guidatore. (Sul tuo Registro di Guerra segna ciascuno di questi oggetti con un asterisco [*] per indicare che non sono più in tuo possesso, senza però cancellarli. Gli Oggetti Speciali che possiedi ti vengono lasciati.)

All'ordine dell'ufficiale, il carro comincia ad avanzare con andatura barcollante. Dopo pochi minuti esso emerge dalle strade buie e sale una rampa liscia e ben curata che passa sotto il cancello imponente delle prigioni di Ghol-Tabras. Sopra il cancello sventola una bandiera con un serpente nero avvolto attorno alla lama di una scimitarra d'argento: l'emblema personale di Sesketera, il governatore della città, un uomo che non deve la sua fama né alla sua bontà d'animo né alla sua pietà.

Vai al **265**.

**229**

Ti tuffi alla tua sinistra mentre un secondo fascio di energia erompe dall'amuleto che l'anziano stringe in mano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **79**.
Se è 4 o più, vai al **199**.



**230**

Dalle nubi scure si cala un orrore alato che ghiaccia il sangue nelle vene di tutti coloro che stanno guardando. I grossi muscoli che vibrano sotto la pelle verdastra, la creatura da incubo atterra sul ponte e guarda i marinai terrorizzati con occhi sottili come fessure. Le ali si restringono e poi si fondono con la carne delle spalle, mentre dalle fauci che colano bava esce un sibilo terrificante. Un attimo dopo la bestia balza in mezzo alla ciurma e comincia a uccidere con artigli affilati come rasoi. In preda al panico, molti marinai si gettano fuori bordo per evitare la furia della bestia, la quale avanza sul ponte e poi si dirige verso il timone, dove fissa Gemulkin con occhi famelici. Il capitano cerca di slegare la cinghia che lo lega all'asse del timone mentre la creatura si avvicina, ma tu sai che per salvarlo da un terribile destino devi agire in fretta.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **165**.

*continua*

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **47**.

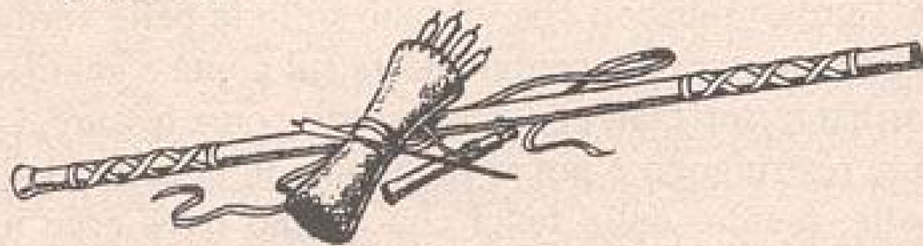
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **313**.

Se non possiedi un Arco, o queste Arti Superiori, oppure preferisci non usarle, vai al **181**.

## 231

Rotoli su un fianco nel disperato tentativo di non venire schiacciato dalla sezione dell'albero maestro che sta per crollarti addosso. I tuoi riflessi rapidi evitano il peggio, mentre l'enorme troncone di legno si schianta sul ponte, proprio nel punto in cui un secondo prima ti trovavi tu. Purtroppo non ti sei mosso abbastanza in fretta per evitare di venire colpito alla gamba da una massa di funi e detriti: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **160**.



## 232

Ti metti i Nobel nella saccoccia, e il giovane ti ringrazia soddisfatto dell'acquisto. Ti volti per andartene, ed egli ti suggerisce di chiedere del capitano alla taverna. Lo ringrazi, lo saluti e decidi di seguire il suo consiglio. Esci dall'emporio e ti avvii verso la taverna del Libero Mercante.

Non appena arrivi, spingi la porta ed entri in una sala affollatissima. Mai prima d'ora hai visto tanti tipi e visi diversi in uno stesso posto, e ti ci vuole qualche minuto per superare la sorpresa iniziale. Nessuno ti degna di una seconda occhiata mentre ti fai strada tra la folla esotica di commercianti e viaggiatori per raggiungere il banco.

Quando trovi l'oste, gli domandi subito se conosce il capitano Radyard. L'uomo ride e fa cenno di sì entusiasticamente con il capo.

"Sì, oh sì... Radyard. Lui e i suoi uomini hanno dormito qui due notti fa... Brava gente, gran bevitori, simpatici, davvero simpatici. Vengono sempre qui quando sono a Masama".

L'oste ti spiega che non li ha più visti da allora. Ti suggerisce di recarti ai Magazzini di Masama, dove di solito Radyard e i suoi vendono il loro carico. Ringrazi l'oste e poi ti volti per andartene. Quando raggiungi l'uscita, un uomo dalla faccia di furetto ti batte sulla spalla.

"Mi scusi, signore" dice, " ma ho sentito quello che avete detto all'oste. Io so dove si trova Radyard e potrei portarvi da lui, se volete. Solo... be', ho molta sete e ho un gran bisogno di birra. Forse vorreste offrirmene un po'? Dopo potrei condurvi dal capitano".

Se decidi di offrire della birra all'uomo, vai al **264**.
Altrimenti, vai all'**83**.

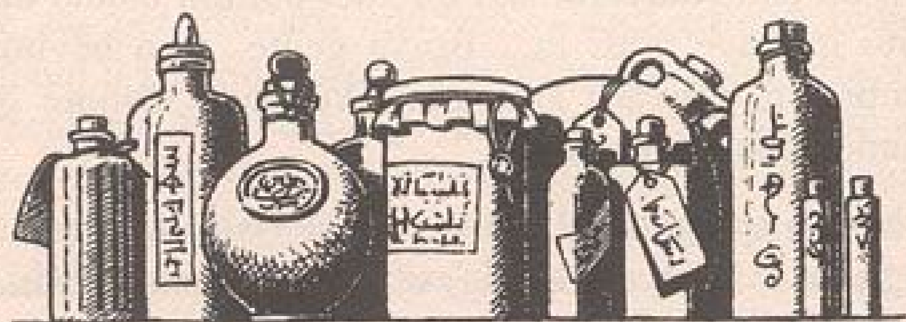
## 233

Prendi la mira e fai partire la freccia contro il saccheggiatore, che sta alzando una mano armata di coltello per colpire Chinn. Il tuo dardo gli si conficca in pieno

petto, e mentre l'uomo cade a terra, gli altri saccheggiatori spingono via Chinn e si avventano su di te per vendicare la morte del compagno. Senza perdere un attimo, ti rinfili in spalla l'Arco ed estrai l'Arma Ramas.

Saccheggiatori:
Combattività 34 Resistenza 29

Se vinci questo combattimento, vai al **257**.



**234**

Servendoti delle tue facoltà di mimetizzazione Ramas, ti allontani dalla porta e ti nascondi in un recesso buio nella parete del corridoio. Poi, facendo ricorso alla tua Arte dell'Assimilazione, provochi un rumore all'estremità opposta del corridoio. Le sentinelle reagiscono immediatamente; afferrano le loro armi e si precipitano fuori dalla stanza ad investigare l'origine dello strano rumore. Non appena esse hanno oltrepassato il tuo nascondiglio, scivoli nella stanza e recuperi il tuo equipaggiamento (puoi cancellare gli asterischi dal tuo Registro di Guerra).

Mentre stai infilando l'Arma Ramas nella cintura, senti le guardie che stanno per fare ritorno. Ti volti e vedi che la stanza ha un'altra uscita: un pesante portale di legno di quercia bordato di strisce di ferro nero.

Se possiedi la Chiave di Ferro, vai al **125**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **314**.

**235**

Melchar si scusa e poi si avvicina ad un altro tavolo, dove scambia qualche parola con un uomo barbuto che indossa un tricorno. Quando ritorna al tavolo, ti sorride.

"Il vecchio capitano Leonghi mi deve un paio di favori" dice, indicando con il pollice l'uomo al tavolo. "Non può portarti fino a Suhn, ma fino a Nhang sì. Gratis. Mi sembra una buona offerta. Saresti pazzo a proseguire a piedi verso sud da qui... i Koltains sono pieni di banditi. Non ce la faresti mai ad arrivare vivo, o di certo non tutto d'un pezzo".

Ringrazi Melchar per il suo aiuto e accetti l'offerta del capitano. Egli ti dice che Leonghi salperà per Nhang tra due giorni. Dal momento che ti resta una giornata libera da trascorrere in città, Melchar ti invita ad andare con lui al Derby di Caeno. Ha vinto due biglietti ai dadi la sera prima e gli farebbe piacere andarci con te. Accetti ringraziando: vi vedrete il mattino seguente qui nel bar della locanda per la colazione e poi vi recherete alle corse.

Vai al **110**.

**236**

Fai qualche passo e poi crolli a terra. La volta degli alberi vortica attorno a te senza sosta e poi diventa più confusa. Combatti contro questa sensazione, ma poi senti di stare scivolando in un sonno profondo. Pur-

troppo è un sonno da cui non ti sveglierai mai più, perché la punta del dardo era avvelenata.

Purtroppo la tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui nella giungla di Shadaki.

## 237

Rifiuti l'offerta, e l'uomo impreca con rabbia e ti maledice in una lingua orrenda che non conosci. Ciò nonostante il suono di quelle parole ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena. Egli ti accusa di essere una spia del Consiglio Cittadino inviata lì a spiare il loro incontro e ordina agli astanti di attaccarti e ucciderti. Gli uomini reagiscono lentamente agli ordini frenetici del predicatore. È come se stessero tentando di svegliarsi da un sonno profondo. Non hai nessun desiderio di affrontarli, perciò ti volti e corri verso l'entrata del parco. Raggiungi il cancello aperto, guardi indietro e vedi che l'uomo calvo sta per scagliarti addosso un pugnale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **241**.
Se è 6 o più, vai al **135**.

## 238

Il venditore non ha mai sentito parlare di Lord Zinair, ma ti suggerisce di visitare il Negozio del Veggente vicino all'uscita della piazza. Lo ringrazi e decidi di seguire il suo consiglio.

Vai al **71**.

## 239

Quando tu e il capitano ritornate sul ponte principale del *Seasprite*, Ghol-Tabras non è che un puntino scintillante all'orizzonte. Il tuo audace balzo giù dal ponte è ancora la notizia del giorno tra la ciurma, e tutti i marinai sono ansiosi di stringerti la mano quando Radyard ti porta orgogliosamente in giro per la nave. I Siyenesi sono un equipaggio gioviale con un gran senso dell'umorismo che è facile condividere. Il tempo passa veloce in loro compagnia, e le tre successive giornate di navigazione trascorrono piacevoli e tranquille. La sera del quarto giorno Radyard cala l'ancora al largo della costa di un luogo chiamato Porta di Kastrow. Si tratta di uno stretto di ridotte dimensioni che corre tra la giungla della terra ferma e un'isoletta di nome Kobra. La notte è calma e serena, e gli aliti di una brezza meridionale promettono una buona giornata di navigazione per l'indomani. Ciò nonostante, malgrado tutti questi segni positivi, ti svegli il mattino seguente turbato da uno strano senso di disagio. Non appena esci dalla cabina per salire sul ponte, senti la vedetta gridare delle parole che ti gelano il sangue nelle vene: "Nave da guerra a prua!"

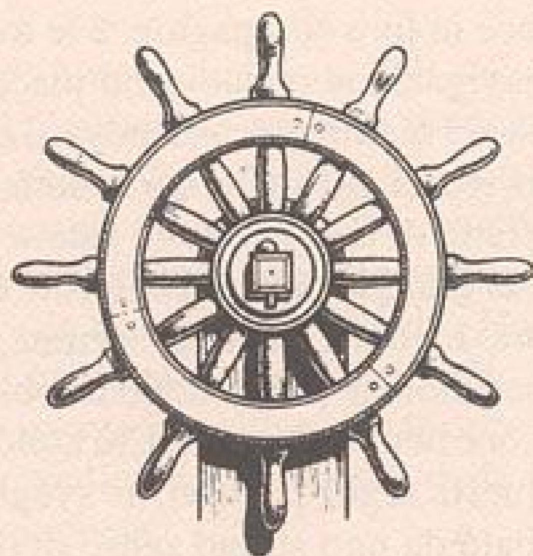
Vai al **16**.

## 240

Gli abitanti del villaggio fanno partire le frecce, che colpiscono tutte il dragone, ciò nonostante nessuna di esse riesce a penetrare le dure scaglie della creatura. Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e dirigi il fascio di energia contro il ventre della creatura che si trova proprio sopra di te.

Il dragone viene scosso dalla scarica potente del tuo incantesimo, ma non si ferma: continua a volare in circolo sul villaggio e indugia proprio sopra la capanna centrale, distrutta dalle fiamme. Osservi la creatura, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che essa non è venuta qui per distruggere. Sta cercando qualcosa tra le rovine annerite dal fumo.

Vai all'**85**.



**241**

Vedi il sole scintillare sulla lama d'acciaio, e un attimo dopo il pugnale sfreccia verso di te. Ti getti a terra per evitare di venire colpito, ma la lama è incantata: essa curva a mezz'aria e ti penetra sopra il ginocchio destro, ferendoti sulla parte posteriore della coscia: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **77**.

**242**

Ti afferri ai lati della scala e cominci a salire verso il boccaporto. I pioli sono scivolosi, e la suola bagnata dei tuoi stivali non rende la salita più agevole. Poi senti un sibilo acuto: abbassi lo sguardo e vedi che la creatura è proprio sotto di te. All'improvviso la scala si inclina di lato quando la nave viene colpita da un'altra onda. Senti un forte ruggito, e poi il boccaporto sopra la tua testa cede e tu vieni investito da un getto d'acqua che ti scaraventa giù dalla scala. Crolli sulla testa della creatura, la quale, tramortita, cade a terra.

Ti alzi in piedi e cerchi freneticamente la tua Arma Ramas per finire una volta per tutte il mostro, ma con sgomento ti accorgi che l'arma si è sfilata dalla cintura al momento della caduta; sollevi lo sguardo e la vedi scivolare sul pavimento verso la porticina dall'altra parte della stiva.

Se decidi di recuperare la tua Arma Ramas, vai al **227**.

Se preferisci attaccare la bestia con un'arma normale, vai al **176**.

**243** *(fig. 14)*

La sorpresa del colpo inaspettato ti fa uscire l'aria dai polmoni e ti spinge a capofitto sott'acqua, in profondità. Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per attutire il dolore e, mentre la vista ti si schiarisce, ti accorgi d'essere ancora tutto intero. Ma il sacchetto con la Pietra di Luna ti si è sfilato di spalla: il laccio si è spezzato e, mentre ti volti, vedi il sacchetto cadere in mezzo a un corallo rosso cinque braccia più in sotto. Poi alzi lo sguardo e vedi un enorme mostro marino che carica verso di te: è lui ad averti colpito alla schiena. Assomiglia a un coccodrillo gigante, ma col



*(fig. 14) Le fauci del mostro si spalancano.*

muso corto e con scaglie coriacee color grigio spento. Mentre si avvicina per ucciderti, apre le mandibole rivelando un'incredibile fila di denti affilati come pugnali.

Se decidi di tornare in superficie per riempirti i polmoni d'aria fresca, vai al **166**.

Se decidi di sfoderare la tua Arma Ramas per difenderti dall'attacco della creatura, vai al **67**.

**244**

Torni nei pressi delle banchine e trovi la nave del capitano Leonghi ormeggiata in fondo al molo. L'*Embassage* è un vecchio mercantile che ha disperatamente bisogno di una buona mano di pittura, ma nonostante ciò ha un aspetto abbastanza sicuro. Il marinaio di guardia ti sta aspettando e ti invita a bordo. Il capitano ti accoglie con un cauto sorriso. È venuto a sapere dell'incidente al Derby di Caeno e ti consiglia di rimanere in cabina fino a quando non sarete salpati. Accetti il suggerimento e scendi le scale che portano sotto coperta.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **109**.

**245**

Sesketera si lancia contro di te e, con una serie di affondi e mosse rapide, ti costringe ad allontanarti dal corpo di Oriah. Estrai la tua Arma Ramas, e il rumore dei metalli che si scontra echeggia per la sala. All'improvviso, al frastuono delle armi si mescola quello di

una campana che suona in lontananza da qualche parte della cittadella. È un allarme, che annuncia la tua fuga dalle segrete delle carceri.

Sesketera (con Medaglione del Combattimento):
Combattività 53 Resistenza 42

Conduci questo combattimento al solito modo per due scontri. Poi, se sei ancora vivo, non proseguire, ma vai al **215**.

## 246

Ti arrampichi sulle pareti e ti trascini fuori dalla fossa. Una pioggia di frecce sibila attorno a te mentre ti alzi in piedi e ti inoltri più in fretta che puoi nella fitta giungla.

Vai al **38**.

## 247

Pianti bene i piedi tra le due funi portanti del ponte, estrai l'arco e prepari la freccia, prendi la mira e fai partire il dardo contro l'uomo con l'ascia. La freccia colpisce l'ascia sotto la lama e spezza in due l'asta. Il bandito grida allarmato, lascia cadere l'arma distrutta e poi scappa nella giungla il più velocemente possibile. I suoi compagni perdono il controllo quando vedono che stai per scoccare una seconda freccia contro di loro: seguono il bandito a gambe levate e scompaiono in men che non si dica nella fitta giungla.

All'improvviso scorgi una faccia che sbuca dalla fenditura in fondo alla gola. Ti volti e fai partire il dardo, che sfreccia verso gli occhi allarmati del bandito incaricato di tirare la fune. L'uomo ridiscende nella fenditura, e la tua freccia colpisce la roccia, ma vedi che per la paura il bandito ha lasciato andare la fune.

Mentre il ponte smette di dondolare, monti rapidamente in sella e arrivi dall'altra parte. Senti una voce irata levarsi dalla gola mentre parti al galoppo lungo il sentiero che dall'imboccatura del ponte si inoltra nella densa giungla.

Vai al **205**.

## 248

Cerchi di arrivare in cima alla scala, ma vieni investito da torrenti di acqua piena di detriti che si riversano dall'apertura del boccaporto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio di Resistenza è ora 8 o meno, togli 1 dal numero che hai estratto.

Se il totale è 2 o meno, vai al **321**.
Se è 3 o più, vai al **261**.

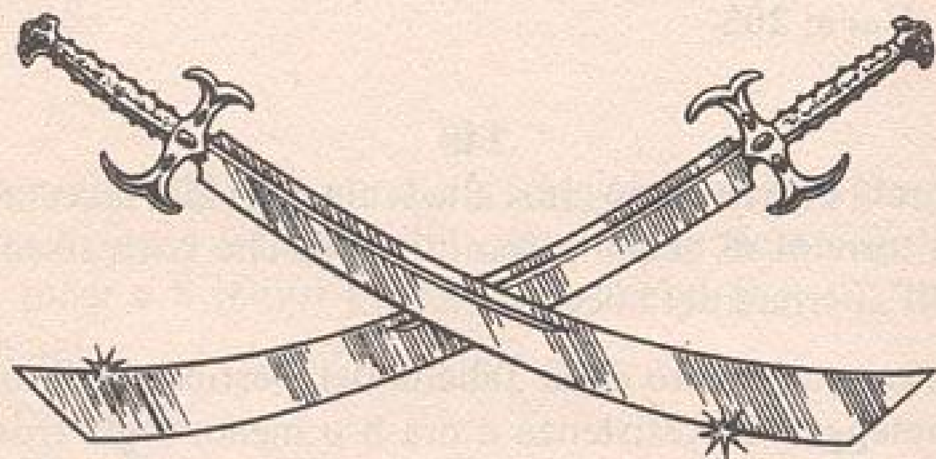
## 249

Ti rassegni al fatto che sarà molto difficile trovare un acquirente per il rame del capitano Jenkshi in questa taverna poco amichevole e ti dirigi perciò verso l'uscita, seguito dai marinai Suhnesi. Quando vedono ciò, gli ubriaconi che affollano la taverna cominciano a insultarvi e a lanciarvi addosso cibo e birra. Sdegnato per questo ignobile trattamento del tutto ingiustificato, lasci la locanda e torni verso il porto nella speranza di riuscire a raggiungere l'*Azan* prima che la notte cali del tutto. Vi trovate a poche centinaia di metri dall'entrata del porto quando una pattuglia di

sentinelle svolta un angolo a passo di marcia, le lance posate sulle spalle coperte dall'armatura. L'ufficiale vi ordina di fermarvi e di alzare le mani sopra la testa.

Se decidi di ubbidire agli ordini dell'ufficiale, vai al **228**.

Se preferisci metterti a correre verso il porto, vai al **330**.



**250**

La porta si apre lentamente rivelando un uomo dai capelli grigi che indossa il mantello di un anziano dell'Alto Consiglio di Dessi. Dapprima gli occhi azzurri come il mare e l'espressione nobile sono serie, ma quando l'uomo riconosce le insegne della tua tunica Ramas, il viso severo si illumina di un sorriso caldo e amichevole.

"Siano ringraziati gli dei! Sei arrivato, Grande Maestro. Temevo che tu e il tuo prezioso carico vi foste persi per sempre a Ghol-Tabras. Io sono Zinair. Entra, te ne prego".

Lord Zinair ti fa entrare nel consolato e ti prega di aspettare nelle sue sale private. Dopo aver congedato gli impiegati, egli ti raggiunge. Aspettava il tuo arrivo settimane or sono e aveva quasi perduto ogni speranza di vederti vivo, poiché temeva che tu fossi caduto tra le mani di Sesketera. Gli racconti tutte le avventure e i pericoli in cui ti sei imbattuto, ed egli si congratula con te per averli saputi superare. Lo assicuri dicendo che la Pietra di Luna è ancora nelle tue mani e ti offri di mostrargli il prezioso manufatto, ma egli declina l'offerta dicendo che è più sicuro sia per te che per lui che la Pietra di Luna rimanga nel borsello di Korlinium.

Zinair ti chiede se desideri fare un bel bagno e poi un buon pasto ristoratore, e mette a tua disposizione tutti i comfort e il lusso che il consolato può offrire. Poi suggerisce che, dopo esserti riposato, voi vi incontriate di nuovo per discutere della parte finale, e anche la più importante, della tua missione.

Vai al **186**.

**251**

Concentri i tuoi poteri su alcune rocce in precario equilibrio sopra la fenditura, le quali, sotto la forza della tua volontà, cominciano a vibrare. All'improvviso i massi crollano, e nella loro caduta spezzano la corda prima di scomparire nella gola sottostante.

Mentre il fondo del ponte smette di dondolare, monti rapidamente in sella e arrivi dall'altra parte. Senti delle voci irate levarsi dalla gola mentre parti al galoppo lungo il sentiero che dall'imboccatura del ponte si inoltra nella densa giungla.

Vai al **205**.

## 252

La Taverna del Cavallo Fortunato è famosa per i suoi tavoli da gioco che attraggono i giocatori d'azzardo più noti di tutto il Magnamund. I tavoli sono affollati persino a quest'ora del pomeriggio, e immense fortune vengono perse o guadagnate con un lancio di dadi o grazie a una carta fortunata. Gregor ti offre un boccale di birra, e in sua compagnia ti fermi vicino a un tavolo ad assistere ad un interessante gioco lourdiano - il Draw - in cui vengono distribuite e poi scoperte 5 carte.

Dopo essere riuscito a sopravvivere all'attacco sferrato contro la sua nave, Gregor sente che la fortuna è dalla sua parte. Quando due giocatori abbandonano il tavolo, egli ti suggerisce di prendere il loro posto.

Se decidi di accettare, vai all'**8**.

Se non vuoi giocare d'azzardo, puoi uscire dalla taverna e proseguire lungo la via principale andando al **168**.

## 253

All'improvviso gli uccelli esotici nelle gabbie smettono di cantare, e la giovane si accorge che c'è qualcosa che non va. Solleva il viso striato di lacrime e ti vede in piedi vicino all'entrata dell'anticamera.

"Chi sei?" ti chiede, asciugandosi rapidamente le lacrime. "Sei uno dei lacchè di Sesketera venuto qui per tormentarmi?"

Dici alla giovane di non allarmarsi, che non intendi farle del male. Il turbamento causato dalla tua presenza lascia a poco a poco il posto alla curiosità. "Come sei entrato in questa sala?" chiede. "... e perché sei qui?"

Intuendo che anche lei è trattenuta in quel posto contro la propria volontà, decidi di confidare alla donna ogni cosa e le racconti quello che ti è successo da quando sei arrivato a Ghol-Tabras. Una volta finita la sua storia, ella ti sorride. Ti racconta poi la sua vicenda.

Vieni a sapere che si chiama Oriah. È la figlia di Khazullo, un funtal della Vassagonia che governa la città di Fio Fadali. Il padre è un uomo ricco e spietato, ed è suo desiderio che la sua unica figlia sposi Sesketera, il governatore di Ghol-Tabras. Oriah non ha nessuna voglia di diventare sua moglie, ma ciò non interessa al padre, il quale è mosso solamente dalla sete di potere politico e dai vantaggi che il matrimonio gli porterà. La felicità della figlia non lo interessa affatto.

Con l'aiuto di alcuni amici, Oriah ha tentato di fuggire dalla città natale per evitare il matrimonio. Ma venne inseguita, catturata dagli uomini di Sesketera e portata qui nella cittadella, contro il proprio volere. Verrà tenuta prigioniera nella sala fino al giorno del matrimonio, che avverrà tra un mese.

"Scappiamo da questo posto" le dici, ma Oriah scuote la testa. "No, non può essere. Sesketera tiene in ostaggio i miei amici. Se lascio la cittadella prima del giorno delle nozze, egli ha promesso di passarli tutti a fil di spada. Non posso andarmene. Ma posso mostrarti come fuggire. Vieni, seguimi".

Vai al **78**.

## 254

Ti accucci dietro a una grande cesta e ascolti con il fiato sospeso il rumore degli artigli che grattano il pavimento di legno, mentre la bestia avanza oltre la porticina. Qui il mostro si ferma e fiuta l'aria. Capisci che sta cercando di localizzare la Pietra di Luna e che solo la protezione del Korlinium gli sta impedendo di trovare il favoloso manufatto, e te assieme ad esso!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **96**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **131**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il livello richiesto di addestramento Ramas, vai al **154**.



## 255

Vedi il cecchino infilare la cerbottana nel perizoma all'altezza dei fianchi, poi afferrare un corno che porta appeso al collo e sollevarlo alle labbra. I battiti del cuore ti aumentano quando capisci che sta per dare l'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **192**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **70**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **301**.

## 256

Vedi il ponte della nave avvicinarsi a gran velocità, e un attimo dopo un dolore lancinante ti esplode nel braccio destro. Abbassi lo sguardo e ti accorgi di essere stato colpito da una freccia: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire vai al **280**.

## 257

I saccheggiatori superstiti scappano dal magazzino di Tzai fermandosi solamente a raccogliere i corpi dei loro compagni caduti sotto i tuoi colpi mortali. Aiuti Tzai e il fratello a chiudere le porte del magazzino e a barricarle con ceste e botti. Dopo aver fatto ciò, tornate tutti e tre in casa a controllare che Tuvei e i ragazzi stiano bene.

Ben presto la milizia riporta la calma nella piazza e la folla si disperde. Chinn ti ringrazia per avergli salvato la vita e si scusa per essere stato freddo al tuo arrivo. Ti dice che Gemulkin è un suo vecchio amico e sarà ben felice di portarti da lui il mattino seguente.

Vai al **275**.

## 258

La via prosegue tortuosa come la traccia di un serpente in mezzo a un labirinto di vecchie case e negozi chiusi fino a quando non termina bruscamente in un vicolo



*(fig. 15) Un giovane biondo si avvicina al tuo tavolo.*

cieco. Cerchi disperatamente una via d'uscita che ti conduca al porto, ma senza risultato.

All'improvviso senti che le sentinelle della Guardia Cittadina sono ormai vicine e capisci che non ti restano che due alternative: combattere o arrenderti.

Se decidi di combattere contro la Guardia Cittadina, vai al **148**.

Se preferisci arrenderti, vai al **345**.

**259** *(fig. 15)*

Consegni i 6 Nobel all'oste, anche se di malavoglia, e poi gli chiedi di portarti il cibo per cui hai pagato. Egli ti indica un tavolo e poi ti chiede di aspettare: il cibo ti verrà servito tra un po'.

Ti siedi e, mentre aspetti, vieni avvicinato da un giovane dai capelli biondi che indossa un mantello di lana a disegni scuri. Ha marcati lineamenti sommerliani, e i suoi abiti ti rivelano che egli è membro di una corporazione della tua madrepatria. Il giovane ha in mano un piatto fumante di verdure.

"Ben trovato, Maestro Ramas" egli dice, offrendoti la mano in segno di amicizia. "Mi chiamo Melchar, viaggiatore della Corporazione degli Orafi di Toran. Sono onorato di fare la tua conoscenza. Posso unirmi a te? Il cibo qui è al di là di ogni possibile descrizione... ma riempie una pancia vuota". Inviti il giovane a sedersi al tuo tavolo, e un attimo dopo arriva l'oste con il tuo cibo. Mentre consumi la cena in compagnia del nuovo amico, vieni a sapere altre cose su di lui e su questa regione di Shadaki.

Melchar è sulla via del ritorno per Toran. Ha trascorso

gli ultimi sei mesi a studiare a Tiklu presso i laboratori di un famoso orefice della città. Durante il suo soggiorno ha anche studiato la storia della regione. Dopo aver sentito dei tuoi incontri per mare, ti spiega che i bucanieri di Shadaki sono dei rinnegati, ciò che resta di una flotta un tempo grande creata dal Re-mago Shasarak. In seguito alla caduta del loro padrone, questi rinnegati furono banditi da Stella Grigia - il Mago Reggente delle Genti Libere - e relegati nelle terre selvagge del deserto di Sadi. Ad ogni modo i bucanieri sono di recente ritornati a saccheggiare le ricche rotte marine, e le loro azioni di pirateria continuano indisturbate da quando Stella Grigia scomparve tre mesi or sono nella città di Shadaki. I suoi ufficiali di corte dicono che egli si trova in missione all'estero nel Magnamund Occidentale, ma alcune voci sostengono invece che sia stato rapito da alcuni negromanti desiderosi che i giorni bui della tirannide di Shasarak ritornino a Shadaki.

Melchar ti chiede cosa ti ha portato in questa parte del mondo, e tu gli dici semplicemente di essere diretto al Porto di Suhn per incontrarti con Lord Zinair di Dessi. A queste parole Melchar ti dice che forse potrebbe aiutarti a raggiungere la tua destinazione.

Vai al **235**.

## 260

Il mostro si dibatte prima di morire, schizzando il sangue tutt'attorno e creando così una nuvola rosata nelle calde acque tropicali. Per un attimo ritorni in superficie per riempirti i polmoni d'aria, poi ti rituffi nella nuvola di sangue e afferri il borsello contenente la Pietra di Luna che era caduto tra i coralli rossi. Dopo aver recuperato il prezioso sacchetto, rimani sott'acqua e nuoti verso la costa.

Dolorante ed esausto, esci carponi dal mare e avanzi lentamente sulla spiaggia verso un albero toa, dietro il quale ti nascondi. Qui giaci sulla sabbia umida e guardi le due navi che si trovano a mezzo miglio dalla costa. La scialuppa di Sesketera sta perlustrando la pozza di sangue, e la sua ciurma è chiaramente intenta a cercare i tuoi resti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **304**.
Se va da 5 a 9, vai al **54**.



## 261

Riesci a salire la scala fino in cima ed emergi sul ponte di prua. Ti guardi attorno e vedi un ammasso di vele stracciate e di cavi divelti che copre il ponte dello sfortunato mercantile. Tutti gli alberi sono crollati, e la prua si sta lentamente inabissando sotto i colpi senza tregua delle onde. Percorri con lo sguardo il ponte distrutto, ma non trovi traccia di superstiti. Poi scorgi una mano che sbuca da sotto un ammasso di detriti e ti dirigi subito verso di essa, ma ecco che la prua della nave viene investita da un'onda particolar-

mente violenta, e tu vieni catapultato all'improvviso tra le onde ruggenti.

Vai al **4**.

## 262

Tolshi, il timoniere, emerge dal boccaporto e si affretta verso il capitano per rivelargli che lo scafo ha una falla sotto la linea d'acqua vicino al timone, e che la nave sta imbarcando velocemente acqua. Jenkshi ispeziona il danno di persona e immediatamente ordina alla ciurma di tappare la falla. I marinai fanno del loro meglio con i materiali disponibili a bordo, ma l'*Azan* continua a imbarcare acqua. Jenkshi afferma che, secondo i suoi calcoli, la nave resterà a galla per non più di tre ore, a meno che la falla non venga otturata in maniera adeguata; ordina quindi a Tolshi di preparare una rotta per Dlash-da Ralzuha, il porto più vicino.

Esprimi i tuoi dubbi, e dici di temere che il porto sia già occupato dai pirati Shadaki, ma Jenkshi ride delle tue paure.

"Se conoscessi Dlash-da Ralzuha come la conosco io, capiresti che non abbiamo alcun motivo per preoccuparci. È un porto di bassifondi, un postaccio infernale. Il suo nome significa 'Immondezzaio del Ralzuha', e di certo le apparenze non smentiscono il nome, come vedrai tu stesso".

Quando scorgi per la prima volta Dlash-da Ralzuha, capisci che le parole di Jenkshi erano veritiere. Le capanne rosso ruggine e i tuguri puzzolenti si accalcano a casaccio lungo la riva di un porto naturale formato dal semicerchio di nere rocce vulcaniche. Stormi di avvoltoi volteggiano lenti nel cielo, calando di tanto in tanto per beccare i rifiuti che insozzano la spiaggia.

È pomeriggio tardi e l'*Azan* sta cominciando a inclinarsi pericolosamente su un lato quando entrate nel porto maleodorante di Dlash-da Ralzuha. L'intera popolazione di questo porto in rovina esce dalle case per assistere al vostro arrivo. Per la gente del luogo si tratta di un'occasione speciale, perché è raro che una nave visiti il loro porto.

Malgrado le pessime condizioni di vita, la tribù di Dlash-da Ralzuha riserva all'*Azan* un caldo benvenuto e sembra genuinamente ansiosa di aiutare Jenkshi e il suo equipaggio a riparare lo scafo. Grooja, l'uomo più vecchio del porto e capo tribù, offre a Jenkshi l'aiuto di una cinquantina di uomini per poter scaricare la nave e riuscire a riparare così la falla, che a nave vuota sarebbe salita al di sopra della linea d'acqua. Il capitano mette subito al lavoro tutti gli uomini a sua disposizione ed esprime la speranza di riuscire a riparare la nave entro la mattina seguente. A questa notizia l'equipaggio esulta. Nessuno di loro desidera rimanere a Dlash-da Ralzuha un minuto di più del necessario.

Vai al **69**.

## 263

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e dirigi il fascio di energia contro le catene che assicurano il cancello laterale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **68**.
Se va da 5 a 9, vai al **161**.

## 264

Ritorni al banco e ordini una birra per l'uomo (cancella 1 Corona d'Oro oppure 1 Nobel). Egli trangugia la birra in un sorso solo e poi si pulisce la bocca con un fazzoletto sporco.

"Ah, ci voleva proprio" dice. "Bene, signore. Seguitemi. Adesso andiamo dal capitano".

Fuori della taverna, l'uomo volta a destra e poi si ferma per guardare le navi ormeggiate alla banchina. Dopo qualche attimo, si gratta la testa e dice in tono perplesso:

"Che strano. Deve essersi spostata. Non fa niente, sicuramente è ormeggiata più in su".

Si gira lentamente sui tacchi e ti fa cenno di seguirlo mentre si dirige nella direzione opposta rispetto alla banchina.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri usarla, vai al **159**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **326**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **340**.

## 265

La prigione di Ghol-Tabras era un tempo l'ala meridionale di una grande cittadella costruita da Jublazh Khyr, il primo imperatore di Shadaki. Le celle di questa prigione hanno la reputazione di essere tra le più sicure e inespugnabili del Magnamund Meridionale, soprattutto quelle situate sotto terra nelle segrete della vecchia cittadella. All'arrivo alla prigione, tu e i tuoi compagni venite gettati in una cella comune al secondo piano. Ma dopo aver esaminato le tue Armi Ramas e l'equipaggiamento che ti hanno confiscato, le sentinelle cominciano a pensare che tu sia qualcosa di più di un semplice criminale che ha infranto il coprifuoco.

Un'ora dopo il vostro arrivo, la porta della cella comune si apre per far entrare sei sentinelle armate: sono venute a separarti dal resto dell'equipaggio Suhnese e a trasferirti in una cella che si trova nelle segrete. La cella che ti è stata destinata è una stanzetta umida e priva di finestre che si apre su un corridoio illuminato da una fila di torce e sulle cui pareti sono infisse delle scansie di ferro arrugginito per le armi. In fondo al corridoio c'è la stanza delle sentinelle e, quando la oltrepassi, scorgi il cesto di legno nel quale si trovano le tue armi e il tuo equipaggiamento. Vieni spinto con malagrazia nella cella maleodorante, e poi la pesante porta di ferro viene chiusa alle tue spalle. Mentre ascolti lo scrocco del chiavistello seguito dai passi delle sentinelle che si allontanano giù per il corridoio, giuri a te stesso che lascerai la prigione prima del sorgere del sole.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **182**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **115**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **65**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **294**.

## 266

Cadi di schiena e il contraccolpo ti lascia senza fiato: perdi 3 punti di Resistenza. Sei atterrato sul pavimento di legno di una stiva piena zeppa di balle di seta. Sopra, oltre l'apertura del boccaporto, vedi la creatura che si prepara a saltare. Rotoli rapidamente su te stesso e ti salvi così per un soffio dagli artigli della creatura, che ora stanno furiosamente colpendo il pavimento nel punto in cui eri atterrato.

Sibilando come un serpente che si prepara a colpire, la bestia si avventa contro di te. Questa volta gli artigli graffiano la parete dello scafo a pochi centimetri dalla tua testa, rimanendo impigliati nel legno per qualche secondo.

Se decidi di attaccare la creatura mentre questa è momentaneamente bloccata, vai all'**82**.

Se preferisci cogliere l'opportunità per scappare, vai al **143**.

## 267

L'anziano comunica la notizia alla sua gente, che gioisce e ti accoglie con grida di ringraziamento. Le donne del villaggio ti portano cibo e bevande (recupera 3 punti di Resistenza) mentre i bambini si prendono cura del tuo mulo, dandogli da mangiare e da bere.

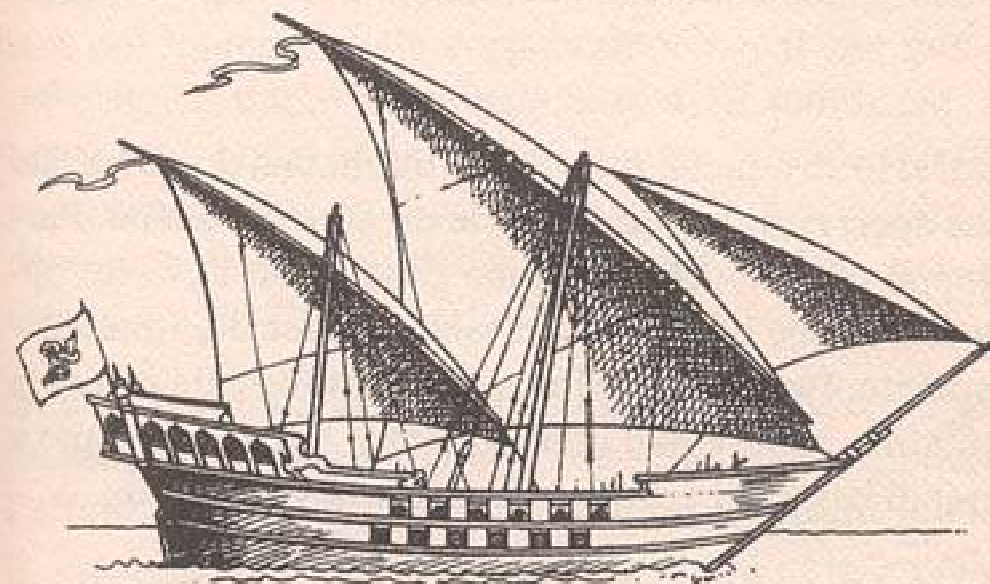
Al tramonto segui l'anziano e una dozzina di uomini del villaggio fino a uno spiazzo roccioso che domina l'insediamento. Qui essi hanno preparato diversi nascondigli tra le rocce dove aspettare l'arrivo del dragone. Gli uomini sono armati di lance e archi, e noti anche che hanno una discreta scorta di frecce. Ti nascondi con l'anziano e aspetti l'arrivo del dragone. Non devi attendere a lungo: alla luce cangiante del crepuscolo, vedi la creatura calarsi dalla montagna. L'anziano ti dice che i suoi uomini sono pronti a usare gli archi, e mentre essi eseguono i suoi ordini, lo vedi sorridere. Sembra davvero pregustare con piacere la vendetta contro quel dragone che è stato causa apparente di tanti mali. Il dragone vola in circolo sopra il villaggio, poi cala verso la radura. Ora è a tiro.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **306**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **240**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **62**.

Se non possiedi un Arco o nessuna di queste Arti Superiori (oppure preferisci non usarle), vai al **276**.



## 268

Una volta raggiunto l'*Azan* sani e salvi, informi il capitano Jenkshi di quanto è accaduto alla taverna dei Tre Argani. Con un'espressione rassegnata dipinta sul volto abbronzato e segnato dalle intemperie, egli

ascolta e poi ti ringrazia per quanto hai fatto per mettere in salvo il suo equipaggio da un attacco che avrebbe potuto avere conseguenze fatali. Incidenti simili - egli ti dice - si sono verificati molte altre volte in tutti i porti del Magnamund, e senza dubbio accadranno altre volte nel futuro. Gli Eldenoriani sono tristemente noti per la loro rozzezza e intolleranza, e Jenkshi è contento che questa volta ci sia stato tu a risolvere la situazione.

Prima di ritirarsi in cabina assieme agli altri, per precauzione il capitano aumenta gli uomini di guardia, nel caso i marinai Eldenoriani arrivino durante la notte in cerca di guai.

Vai al **35**.

## 269

Estrai lo strumento musicale e intoni una dolce ballata che speri riuscirà a calmare le creature affamate. Purtroppo le note della canzone producono l'effetto opposto: le due bestie si infuriano e attaccano immediatamente. Lasci cadere lo strumento musicale ed estrai un'arma mentre due animali simili a lupi avanzano a grandi balzi dal fondo della caverna verso di te.

Kholo:

Combattività 40 Resistenza 28

Queste creature sono particolarmente sensibili ad ogni forma di attacco psichico: raddoppia tutti i punti extra se sei in possesso del Raggio Ramas e desideri usarlo.

Se vinci questo combattimento, vai al **101**.

## 270

La creatura avanza verso di te, simile a un felino con il muso di un topo. Lentamente la creatura flette gli artigli e scopre i denti affilati, preliminari di un gioco di morte che sta già pregustando. Poi il mostro emette un sibilo assordante e si lancia in avanti con rapidità fulminea.

Zhürc:

Combattività 52 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.

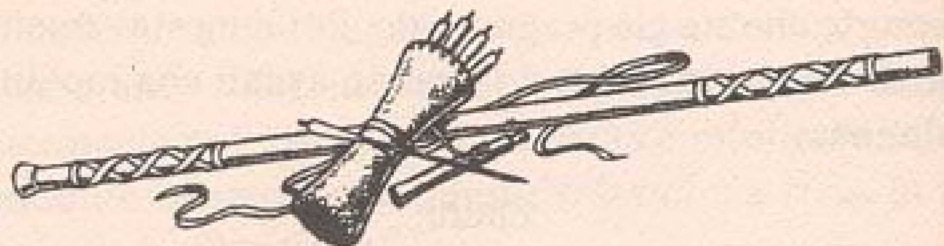
## 271

Accetti il bicchiere e sorseggi il liquore rosso ciliegia. Il sapore è davvero squisito, e ti affretti a complimentarti col membro della corporazione per il suo gusto raffinato. L'uomo ne è lusingato, a tal punto che ti regala una bottiglia di questo liquore, che da queste parti viene chiamato Scava. (Se decidi di accettare il dono, annota la Bottiglia di Scava sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino.)

Saluti il membro della Corporazione dei Calderai e gli prometti di tornare il mattino seguente per concludere l'affare. Ritorni dai tuoi compagni e ti affretti lungo le vie coperte da grandi lastre di pietra chiara nella speranza di raggiungere l'*Azan* prima che la notte sia calata completamente. Vi trovate a poche centinaia di metri dall'entrata del porto quando una pattuglia di sentinelle svolta un angolo a passo di marcia, le lance posate sulle spalle coperte dall'armatura. L'ufficiale vi ordina di fermarvi e di portare le mani sopra la testa.

Se decidi di ubbidire agli ordini dell'ufficiale, vai al **228**.

Se preferisci metterti a correre verso il porto, vai al **330**.



**272**

Segui Melchar lungo le viuzze laterali del quartiere orientale, le quali vi riportano alla taverna della Canzone della Stella d'Argento. Una volta sani e salvi nella locanda, il giovane sommerliano si lascia scappare una risata di sollievo per essere riuscito a sfuggire agli scagnozzi di Wrok. L'oste gli chiede se il suo buonumore sia dovuto ad una vittoria al Derby, ed egli spiega che, grazie al tuo consiglio, non ha scommesso nulla. Poi racconta l'accaduto e la vera ragione del suo buonumore. L'oste aggrotta la fronte:

"Non è consigliabile far arrabbiare uno come Wrok, sapete" spiega, "poiché è davvero senza pietà quando si tratta di sistemare conti in sospeso. Penso che fareste meglio a dormire in soffitta, questa notte. Di certo Wrok manderà i suoi uomini a cercarvi".

Accettate il consiglio dell'oste e trascorrete la notte nascosti in soffitta. Prima dell'alba uscite dalla taverna attraverso la porta sul retro, e una volta in strada ti congedi da Melchar.

"La nave del capitano Leonghi è ormeggiata giù alle banchine" egli dice. "Si chiama *Embassage*. Ti auguro buon viaggio e di arrivare presto e sano e salvo a Nhang, Grande Maestro. Ricorderò sempre la nostra piccola avventura al Derby di Caeno e spero di rivederti un giorno, quando sarai di ritorno a Sommerlund".

Vai al **244**.

**273**

Sei davvero fortunato a poterti servire delle tue arti di Maestro Ramas perché poco dopo percepisci la presenza di un uomo, appostato in alto tra i rami di un albero vicino. Le gambe e il torso sono dipinti con i colori della foresta: deve trattarsi di una sentinella appartenente a una qualche tribù della giungla.

Capisci che l'uomo non ti ha visto. Piuttosto che rischiare di venire scoperto, giri attorno all'albero su cui è appostata la sentinella prima di proseguire nella giungla.

Vai al **51**.

**274**

Estrai l'arco e una freccia e prendi la mira contro la testa di Sesketera. I suoi occhi scuri si spalancano per lo spavento quando lasci andare la fune, e la freccia vola verso il suo viso. L'uomo, però, si riprende e cerca di deviare il missile con la sua lancia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 8, vai al **106**.
Se è 9 o più, vai al **317**.

## 275

Il mattino seguente saluti Tzai e la sua famiglia prima di avviarti verso il porto in compagnia di Chinn. Ancorato al molo del porto vecchio c'è un mercantile dalla prua snella di nome *Vargas* che batte bandiera Suhnese. Chinn ti fa salire a bordo di questa nave e, nella sua cabina a prua, fai la conoscenza di Gemulkin. È un uomo asciutto, con un naso adunco e occhi ravvicinati che conferiscono al suo viso un'aria furba e astuta. Ciò nonostante la sua voce è profonda e forte, e tu capisci subito che Gemulkin è un uomo abituato ad essere ubbidito e rispettato. Quando ti presenti, gli dai subito la pergamena del cugino, ed egli sorride mentre legge.

"Se avessi un Nobel per ogni favore che gli ho fatto negli ultimi anni, sarei un uomo ricco" dice in tono scherzoso. Poi piega la pergamena e la mette nel cassetto (cancellala dal Registro di Guerra).

"Benvenuto a bordo, Grande Maestro. Non badare ai miei scherzi, io devo a mio cugino più favori di quanti possa ricordare. Mi fa molto piacere ospitarti sulla mia nave, salperemo a mezzogiorno. Ti chiedo solo di lavorare durante il viaggio".

Accetti le condizioni di Gemulkin e gli stringi la mano per sigillare il patto. Egli chiama uno dei suoi marinai affinché ti mostri la tua cuccetta, ma prima di andartene saluti Chinn. Egli ti ringrazia di nuovo, non soltanto per avergli salvato la vita, ma anche per avergli insegnato a non essere così diffidente con gli stranieri.

Il *Vargas* parte a mezzogiorno. Trasporta un prezioso carico di seta, e Gemulkin è ansioso di farlo arrivare prima possibile a Suhn. Egli si aspetta che il viaggio duri quattro giorni. Durante il primo giorno di navigazione aiuti l'equipaggio e ascolti i loro racconti sul Mare dei Venti. Gemulkin ha ordinato alla ciurma di essere particolarmente attenta e guardinga perché gli attacchi dei pirati del mare del Nord sono diventati più frequenti, ultimamente. Le navi della Corporazione della Libertà pattugliano il Mare dei Venti per tenere lontani i bucanieri, ciò nonostante esse non possono garantire ai mercantili di passaggio traversate sicure oltre a Shuri Point.

La mattina del terzo giorno la vedetta scorge Shuri Point in lontananza. Mentre il *Vargas* svolta oltre questo capo roccioso, vedi una tempesta montare all'orizzonte. Grossi nubi nere e minacciose sono sospese sulla distesa del mare, mentre scariche di grossi lampi si inarcano tra la riva e la superficie dell'oceano.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **329**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **191**.

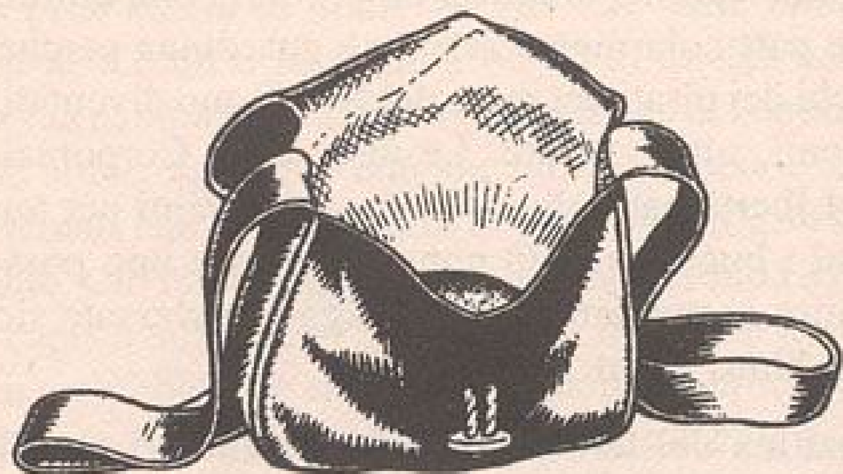
Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **76**.

## 276

Gli abitanti del villaggio fanno partire le frecce, che colpiscono tutte il dragone, ciò nonostante nessuna di esse riesce a penetrare le dure scaglie che lo ricoprono. La creatura continua a volare in circolo sul villaggio e indugia proprio sopra la capanna centrale, distrutta dalle fiamme. La osservi con attenzione, e il tuo sesto

senso Ramas ti dice che essa non è venuta qui per distruggere. Sta cercando qualcosa tra le rovine annerite dal fumo.

Vai all'**85**.



## 277

Jenkshi ti dice che ci metterete tre giorni ad attraversare il Golfo di Tentarium e a raggiungere la città di Zharloum. L'*Azan* ormeggerà per la notte e caricherà i lingotti d'oro che verrano scaricati quando la nave raggiungerà il porto di Suhn.

Il tuo primo giorno nel Golfo trascorre piacevolmente, ma il secondo giorno il tempo peggiora e una pioggia insistente ti costringe in cabina per buona parte della mattinata. A metà pomeriggio la pioggia smette di cadere e tu esci sul ponte per fare un po' di esercizio. Stai guardando il mare ad est quando all'improvviso vedi qualcosa che si muove nell'acqua. Aguzzi la vista e noti che si tratta di un uomo che si sta arrampicando su un relitto di nave. Informi rapidamente il capitano Jenkshi, il quale, tuttavia, con tua grande sorpresa si dimostra molto riluttante a cambiare rotta per andare a salvare il naufrago.

Se decidi di usare i tuoi poteri psichici Ramas per convincere Jenkshi a salvare l'uomo, vai all'**84**.

Se preferisci non influenzare la decisione del capitano, vai al **184**.

## 278

"Signore, prima che ve ne andiate, forse c'è qualcosa che volete vendere?" ti chiede il giovane con voce gentile. "Siamo sempre contenti di acquistare oggetti esotici di valore speciale".

Il giovane commerciante ti pagherà le cifre sotto indicate per i seguenti oggetti:

| | |
|---|---|
| Bambola Nhang | 12 Nobel |
| Prisma di Cristallo | 8 Nobel |
| Liquore Scava | 4 Nobel |

Se possiedi e desideri vendere uno o più di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra e poi vai al **232**.

Se non possiedi nessuno degli oggetti sopra elencati, oppure non vuoi venderli, vai al **320**.

## 279

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* - convinci lo scettico ufficiale che stai dicendo la verità. Temendo un incidente diplomatico con l'ambasciatore di Dessi, egli si scusa ripetutamente per il tuo arresto e ordina che ti vengano restituite tutte le armi. Poi ti scorta personalmente su una carrozza trainata da due cavalli alla residenza di Lord Zinair - il Consolato di Dessi - nei quartieri settentrionali della città.

Mentre l'ufficiale e la sua carrozza si allontanano, ti volti verso l'entrata del Consolato e, con ansia crescente, sali le scale e bussi al pesante portone di legno di quercia.

Vai al **250**.

**280**

Colpisci il ponte della nave, le gambe cedono sotto il peso del tuo corpo. Stordito dalla caduta, non sei in grado di alzarti in piedi e riesci a malapena a levarti in ginocchio. Istintivamente porti la mano sull'arma. Ti senti vulnerabile e temi che la ciurma di questo mercantile cerchi di gettarti fuori bordo prima che tu abbia ripreso completamente i sensi. E invece, con tua grande sorpresa, senti l'equipaggio che ti dà il benvenuto con un grido di gioia. La tua audace fuga dalle guardie di Sesketera li ha impressionati enormemente.

Un uomo alto e con una barba grigia ti prende per il braccio e ti aiuta ad alzarti. Ti restituisce delle monete che sono cadute dal tuo borsello al momento dell'atterraggio, e tu lo ringrazi immediatamente per la sua onestà e gentilezza. Noti sulla manica della sua giacca blu cinque strisce dorate, i gradi di capitano di un mercantile di Siyen.

"Devi aver fatto arruffare il pelo a Sesketera per benino se ti ha riservato un trattamento del genere" dice con un sorriso furbo. Poi si volta verso l'equipaggio e continua: "E chi riesce in un'impresa del genere non deve essere un uomo cattivo, eh ragazzi?"

La ciurma esplode nuovamente in grida di "urrà!" È evidente dalle loro reazioni che sono ben contenti di lasciare Ghol-Tabras e il suo tirannico governatore. Il capitano affida il comando della nave al capitano in seconda e poi ti guida nella sua cabina, dove ti offre un rinfrescante bicchiere di deliziosa birra Siyenese, dal caratteristico colore grigio-verde. Vieni a sapere di essere atterrato a bordo del *Seasprite*, un mercantile Siyenese sotto il comando del capitano Radyard. La nave sta trasportando un carico di legno e lino ed è diretta al porto di Masama, un viaggio che dovrebbe durare più o meno otto giorni. Radyard si aspettava di vendere il carico a Ghol-Tabras, ma i pesanti pedaggi di banchina e il poco amichevole carattere degli abitanti lo ha spinto a ripartire prima del previsto. La sua patria - Siyen - mercanteggia con Sommerlund da secoli. Radyard ammira molto la tua terra e la tua gente ed è felice di ospitarti a bordo della nave. Lo ringrazi, ma ti senti ugualmente in dovere di offrirgli del denaro per il passaggio a Masama.

Se possiedi la Corona di Siyen, vai al **333**.
Se non possiedi questo oggetto speciale, vai al **123**.

**281**

Lasci Nhang passando attraverso la Porta Occidentale, e poi segui la strada principale che porta alla città di Jazer, quaranta miglia a ovest. Incontri molti altri viaggiatori, alcuni di essi procedono da soli e a piedi come te, altri in convogli di carri, carichi di bagagli e merce, tirati da buoi. Cerchi di trovare un passaggio su una di queste carovane ma senza successo, e ti rassegni al fatto di avere davanti a te una lunga giornata di cammino.

A mezzogiorno arrivi in un villaggio oltre il quale la



*(fig. 16) "Fuori! Fuori!" grida l'uomo.*

strada si inoltra tra colline coperte di foresta. Una taverna che serve cibo ai viaggiatori domina il villaggio. Ci sono più di dieci carri parcheggiati fuori, e molti abitanti del posto siedono sulle panche di legno, i volti accigliati, intenti a consumare il loro pranzo.

Se decidi di fermarti ed entrare nella taverna, vai al **114**.

Se preferisci proseguire senza fermarti, vai al **323**.

## 282 *(fig. 16)*

Seguendo le indicazioni degli uomini che ti accompagnano, ti avvii lungo le quiete strade di Ghol-Tabras fino a quando non arrivate di fronte al grande portone a due ante della Sala del Ramaio. Spingi uno dei due portali ed entri in una sala imponente, decorata con ritratti di ricchi mercanti Shadaki e dei maestri ramai del passato. Il guardiano della sala si affretta a venire verso di voi uscendo dalla porta dell'anticamera. L'uomo borbotta facendo cenni frenetici con le mani come se stesse cercando di scacciare un nugolo di insetti invisibili. È chiaro dalla sua espressione che i Suhnesi non gli piacciono affatto.

"Fuori! Fuori! Andatevene subito!" strilla. State per essere scacciati dalla sala quando all'improvviso un membro della corporazione interviene e ordina al guardiano di smetterla di strillare e di calmarsi. Furibondo per quell'intrusione, il guardiano si morde il labbro inferiore e cerca di ubbidire all'ordine dell'uomo.

"Mi chiamo Noliq" dice il membro della confraternita. "Come posso aiutarvi?"

Dici all'uomo che desideri vendere del rame. Egli sorride e dice che forse potrà aiutarti. Il guardiano lo avverte che condurre affari dopo il tramonto è illegale, ma il membro della confraternita congeda l'uomo e i suoi commenti con un vago gesto della mano.

"Venite nelle mie sale e discuteremo della questione" dice, sorridendo. Fai cenno agli uomini dell'equipaggio di seguirti, ma l'uomo solleva una mano e protesta: "Discuterò della questione soltanto con te" dice. E poi, con lieve tono sdegnato, aggiunge: "Questi uomini dovranno uscire dalla sala e aspettarti in strada".

Se decidi di accettare le condizioni dell'uomo, vai al **18**.

Se preferisci restare assieme agli uomini di Jenkshi, vai al **190**.

## 283

Conti cinque monete e le depositi nel palmo della Veggente. Ella ti dice che Lord Zinair vive nel quartiere settentrionale della città, nel consolato di Dessi. Ti scrive su un pezzo di pergamena le indicazioni per arrivare al consolato, e tu la ringrazi e lasci il negozio. Segui le indicazioni della donna e arrivi dopo un'ora. Con ansia crescente, sali le scale del sontuoso edificio e bussi sull'imponente porta di legno di quercia.

Vai al **250**.

## 284

Mentre l'uomo si inabissa per l'ultima volta, ti tuffi nelle acque fangose e nuoti nella corrente. Guidato dal tuo sesto senso, localizzi il corpo e poi lo tiri su in superficie. Lotti per rimanere a galla e mantenere la stretta sull'uomo mentre la corrente fortissima ti trasporta per più di un miglio prima di depositarti sulla riva opposta. Mentre trascini l'uomo fuori dall'acqua, noti un gruppo di capanne in lontananza. Riesci a issarti in spalla l'uomo privo di sensi e ad avviarti verso il villaggio quando all'improvviso scopri che nell'uomo non c'è alcun battito cardiaco. Servendoti delle tue discipline Ramastan della Medicina, fai ripartire il suo cuore, gli vuoti i polmoni dell'acqua ingurgitata, ma non riesci a fargli riprendere conoscenza. Il suono di voci umane ti fa voltare in direzione delle capanne, dove vedi un gruppo di abitanti del luogo che indica verso di voi con fare eccitato. Indossano tutti giacchette di pelle e pezzi di pelle conciata legati attorno ai fianchi, gli stessi indumenti dell'uomo che hai cercato di salvare. Fai un cenno con la mano per richiamare la loro attenzione, ed essi rispondono subito al tuo segnale. Ti aspetti che siano contenti che tu abbia salvato uno dei loro, ma mentre si avvicinano rimani sbalordito dalla loro reazione.

Vai al **20**.

## 285

Ti trovi a meno di sei metri dalla fitta vegetazione della giungla quando all'improvviso il terreno cede sotto i tuoi piedi, e tu cadi a capofitto in una buca profonda.

Per fortuna alla base della buca non vi sono né lance, né pali appuntiti o altri marchingegni mortali; ma nonostante ciò, a causa del fondo roccioso quando ti rialzi scopri ugualmente di essere coperto di tagli e di ammaccature: perdi 3 punti di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **336**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **55**.

## 286

Dopo pochi secondi che ci armeggi attorno, con tuo grande sollievo, senti la serratura scattare, ed ecco che la porta si apre cigolando e rivela una scala a chiocciola che sale nell'oscurità.

Sali rapidamente i gradini e arrivi su un pianerottolo nel quale convergono diversi corridoi. Alcuni di essi sono occupati da sentinelle e ufficiali della cittadella di Sesketera, tutti intenti ai loro doveri. Poi senti un rumore di passi alle tue spalle, provenienti dalla scala a chiocciola: devi muoverti immediatamente. Fai ricorso alle tue discipline Ramastan del Fiuto e dell'Interpretazione per scegliere la direzione migliore e, con tua sorpresa, scopri un pannello segreto nella parete in cima alla scala. Tendi il braccio e premi una borchia in rilievo, ed ecco che il pannello si apre scivolando di lato e rivela uno stretto passaggio. Entri rapidamente, e il pannello si chiude automaticamente alle tue spalle.

Vai al **170**.

## 287

Il traghettatore diventa impaziente quando arrivi al cancello d'imbarco, ma alla fine, dopo una breve discussione, accetta un Oggetto dello Zaino al posto dei 2 Nobel (cancella dal Registro di Guerra un Oggetto dello Zaino a piacimento).

Sali a bordo e ti trovi un posto a poppa. Mentre aspetti che il traghetto levi gli ormeggi, ti guardi attorno e noti che gli altri viaggiatori sono tutti mercanti con carri pieni di merce varia, molto probabilmente destinata ai mercati di Tiklu. Il viaggio è breve, soltanto una ventina di miglia. Quando il traghetto si avvicina alla banchina della riva opposta, i viaggiatori si preparano a scendere. Nella fretta, il piccolo carro di un mercante si rovescia, e tutti i suoi beni si spargono sulla spiaggia. Gli altri mercanti gli passano accanto ignorandolo, ma a te dispiace vedere l'uomo nei guai e cerchi di aiutarlo calmando il cavallo e dandogli una mano a ricaricare la merce sul carro. L'uomo ti è molto grato per l'aiuto e ti offre un passaggio a Tiklu. Accetti volentieri.

Vai al **197**.



## 288

Il capitano Jenkshi ordina ad alcuni marinai di appostarsi per la guardia sulla plancia e sul montacarichi, poi si reca nella mensa degli ufficiali, dove cena in tua compagnia. Bevete un po' di brandy di Bautari assieme al resto dei suoi uomini, dopo cena fate un paio di partite di Samor e poi vi ritirate nelle rispettive cabine per la notte.

Vai al **35**.

## 289

Due miglia oltre la biforcazione, la strada ti conduce in una zona di basso sottobosco punteggiata da piccoli fiori blu. Nugoli di farfalle bianche svolazzano attorno ai fiori, attratte dal profumo delle piccole piante delicate.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **104**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **293**.

## 290

Per due giorni segui la costa che si affaccia sul Mare dei Sogni. Ti cibi del pesce abbondante di cui è ricco questo tratto di mare, pescando nei punti in cui l'acqua è più bassa o in pozze isolate e grotte, ed eviti i villaggi della costa, che attraversi solamente di notte.

Durante il mattino del terzo giorno scorgi per la prima volta in lontananza il Porto di Suhn, ed è una vista che ti rincuora. Il porto è situato in una baia alla foce del Fiume Azan e offre un colpo d'occhio davvero molto bello. Spesso nel corso del tuo viaggio verso sud hai temuto di non riuscire mai ad ammirare quel panorama, e invece ce l'hai fatta.

Prosegui il tuo cammino ed entri a Suhn percorrendo un grande ponte di pietra che attraversa l'Azan e conduce direttamente nel porto. Ti fermi ad ammirare la grande Porta di Suhn, un magnifico arco decorato dai bassorilievi dei visi di ogni governatore della città. Conti 120 teste in tutto, l'ultima della serie è quella del governatore attuale, Stella Grigia. Il porto è pieno di grandi barche basse e larghe, molte con ripari di fortuna, cullate dolcemente dalle acque calme del mare. Intere famiglie di indigeni affollano questi barconi, mentre gli uomini sono intenti a lavorare sulle banchine o a commerciare. Camminando per il porto noti diverse pattuglie di guardie cittadine armate fino ai denti che fermano chiunque abbia un'aria minimamente sospetta. Senti che c'è una strana tensione nell'aria, un'inquietudine che ti ricorda molto quella della città di Nhang. Decidi che è meglio evitare le sentinelle, perciò lasci il porto e ti metti in cerca di Lord Zinair, l'ambasciatore di Dessi. Oltre il portale d'accesso del porto si dipartono due vie: una conduce direttamente alla piazza del mercato, l'altra - il Viale dei Mari del Sud - si inoltra nel quartiere commerciale della città.

Se decidi di proseguire lungo la via che porta alla piazza del mercato, vai al **116**.

Se preferisci imboccare il Viale dei Mari del Sud, vai al **194**.

## 291 *(fig. 17)*

Sali un ripido sentiero che porta al parco in cima alla collina: da qui è possibile godere di una splendida vista del Golfo di Tentarium e delle strade cittadine sottostanti. Il parco è deserto tranne che per un gruppetto di uomini riuniti attorno ai resti di una statua di pietra mezzo ricoperta di muschio ed erbacce. Una targa sul piedistallo infranto ti rivela che quella statua rappresentava Shasarak, il famigerato Re-Mago di Shadaki. Shasarak era un negromante infame che inflisse a questa terra il suo lungo e crudele regno di terrore, fino a quando egli non venne sconfitto e il suo impero distrutto nell'anno PL 5054.



*(fig. 17) Gli uomini siedono attorno alla statua.*

Ti avvicini e vedi che il gruppetto ascolta intento le parole di un uomo calvo che indossa abiti grigi, sudici e stracciati. I suoi occhi sembrano ardere di una luce sinistra nel viso cadaverico mentre tenta di persuadere i suoi ascoltatori ad unirsi a lui per rovesciare il Consiglio della città. Mentre pronuncia con ardore quelle parole sinistre, egli offre agli astanti del cibo che prende da una grande terrina di legno.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **212**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **334**.

## 292

Mentre corri tra l'erba alta percepisci la presenza di un pericolo poco più avanti. La tua arte dell'Interpretazione ti avverte che nel sottobosco si cela una trappola. Mentre ti avvicini, riesci a distinguere il profilo di una fossa larga più di quattro metri.

Se decidi di tentare di superare d'un balzo la fossa, vai al **129**.

Se preferisci fermarti e affrontare i tuoi inseguitori, vai al **27**.

## 293

Le tue facoltà Ramastan non individuano alcuna proprietà curativa in queste piante, e il loro profumo è un po' troppo dolciastro per i tuoi gusti. Non vuoi attardarti inutilmente in questo posto, perciò decidi di ignorare i fiori e proseguire il tuo viaggio verso Kitaezi.

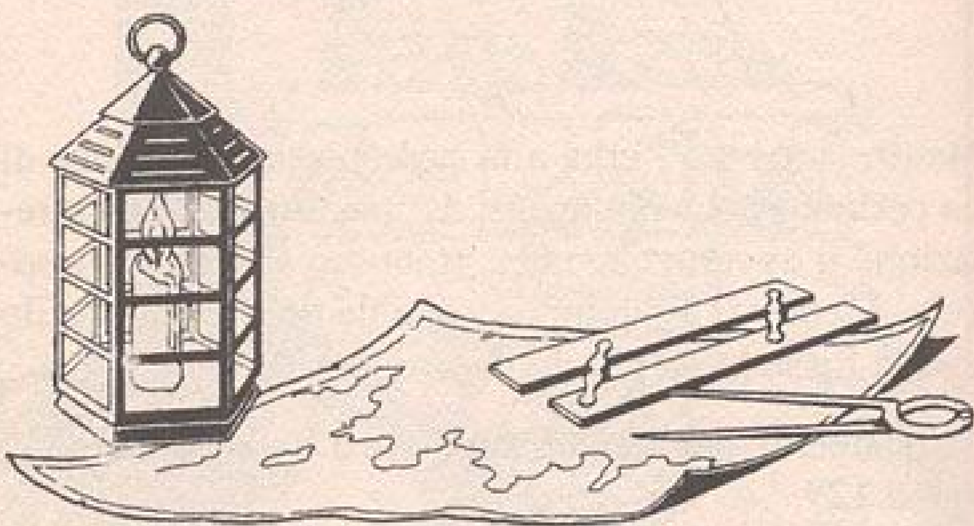
Vai al **205**.

## 294

Servendoti della tua disciplina Ramastan della Difesa e della spilla che chiude il tuo mantello Ramas, dai inizio a una non facile impresa: tentare di aprire il chiavistello che assicura la porta della cella.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **207**.
Se è 4 o più, vai al **175**.



## 295

Raggiungi il punto d'imbarco quando il traghetto si sta già allontanando dalla riva e sei costretto a saltare dal molo e ad afferrarti alla ringhiera. Il traghettatore che si trova sul ponte ti afferra una mano e ti aiuta ad issarti a bordo, ma quando ti chiede 2 Nobel per il biglietto, ti ricordi all'improvviso di essere stato derubato e di non avere un soldo. L'uomo si spazientisce, minaccia di farti gettare in acqua, ma poi, dopo una breve discussione, accetta un Oggetto dello Zaino al posto del prezzo del biglietto (cancella dal Registro di Guerra un Oggetto dello Zaino a piacimento).

Ti trovi un posto a poppa, ti guardi attorno e noti che gli altri viaggiatori sono tutti mercanti con carri pieni di merce varia, molto probabilmente destinata ai mercati di Tiklu. Il viaggio è breve, soltanto una ventina di miglia. Quando il traghetto si avvicina alla banchina della riva opposta, i viaggiatori si preparano a scendere. Nella fretta, il piccolo carro di un mercante si rovescia, e tutti i suoi beni si spargono sulla spiaggia. Gli altri mercanti gli passano accanto ignorandolo, ma a te dispiace vedere l'uomo nei guai e cerchi di aiutarlo calmando il cavallo e dandogli una mano a ricaricare la merce sul carro. L'uomo ti è molto grato per l'aiuto e ti offre un passaggio a Tiklu. Accetti volentieri.

Vai al **197**.

## 296

Servendoti delle tue facoltà di mimetizzazione e della copertura naturale offerta dalle felci della giungla, ti avvicini alla fonte del rumore. Percepisci che essa è maligna, ciò nonostante senti di dover scoprire cosa o chi si nasconde nel cuore della misteriosa foresta.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **273**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **189**.

## 297

Vedi il ponte della nave avvicinarsi a gran velocità, e un attimo dopo un dolore lancinante ti esplode nella gamba sinistra. Abbassi lo sguardo e vedi di essere stato colpito da una freccia: perdi 5 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alla ferita, modifica di conseguenza il Registro di Guerra e vai al **280**.

## 298

Spieghi il problema a Melchar, ed egli lo risolve afferrando un paio di mutandoni rosa da donna da una corda su cui sono appesi alcuni panni ad asciugare. La proprietaria dei mutandoni assiste al furto dalla finestra della camera da letto e, furibonda, scaglia un vaso da notte vuoto nel tentativo di fermare il ladro. Purtroppo il vaso colpisce te anziché Melchar, e ti ritrovi con un grosso bernoccolo alla testa (perdi 1 punto di Resistenza). Mentre fuggite giù per la tortuosa viuzza, ti sfreghi il bernoccolo e imprechi contro la mala sorte. Ma di una cosa sei contento: almeno il vaso da notte era vuoto!

Segui Melchar lungo le viuzze laterali del quartiere orientale, le quali vi riportano alla taverna della Canzone della Stella d'Argento. Una volta sani e salvi nella locanda, il giovane sommerliano si lascia scappare una risata di sollievo per essere riuscito a sfuggire agli scagnozzi di Wrok. L'oste gli chiede se si sia comperato i mutandoni con le vincite del Derby, ed egli spiega che, grazie al tuo consiglio, non ha scommesso nulla. L'unica cosa che ha perso sono stati i pantaloni, e procede a raccontare all'uomo l'accaduto. L'oste aggrotta la fronte:

"Non è consigliabile far arrabbiare uno come Wrok, sapete" spiega, "poiché è davvero senza pietà quando si tratta di sistemare conti in sospeso. Penso che fareste meglio a dormire in soffitta questa notte. Di certo Wrok manderà i suoi uomini a cercarvi".

Accettate il consiglio dell'oste e trascorrete la notte nascosti in soffitta. Prima dell'alba uscite dalla taverna attraverso la porta sul retro, e una volta in strada ti congedi da Melchar.

"La nave del capitano Leonghi è ormeggiata giù alle banchine" egli dice. "Si chiama *Embassage*. Ti auguro buon viaggio e di arrivare presto, sano e salvo a Nhang, Grande Maestro. Ricorderò sempre la nostra piccola avventura al Derby di Caeno e spero di rivederti un giorno, quando sarai di ritorno a Sommerlund".

Vai al **244**.

## 299 *(fig. 18)*

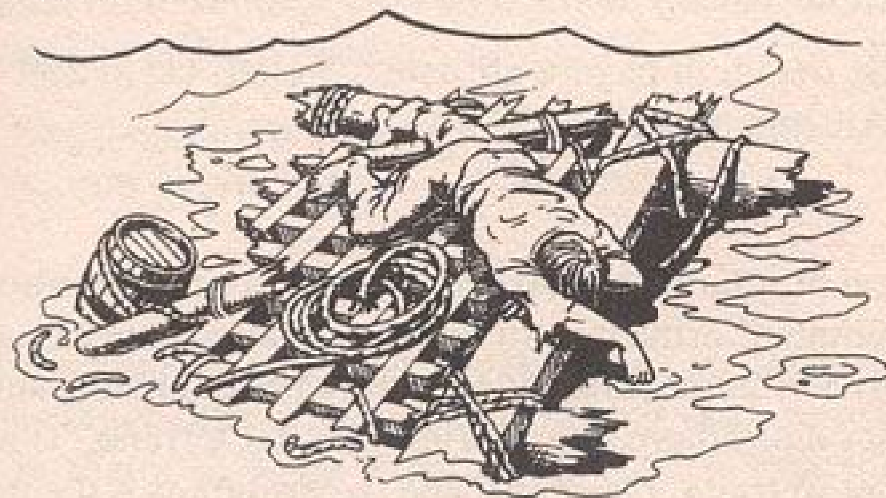
Segui Grooja fuori dalla capanna lungo un tortuoso sentiero infestato di vermi che conduce attraverso un labirinto di capanne e immondizie. Dopo circa un miglio, il sentiero sale lungo il fianco di una collina coperta d'alberi e poi termina in una pianura che guarda sul porto. Da qui puoi vedere Jenkshi e la sua ciurma al lavoro sull'*Azan* illuminato da un centinaio di torce ad olio. Con orgoglio malcelato, Grooja indica il Simulacro dell'Oracolo e ti invita ad approfittare della sua saggezza. Il simulacro consiste di una statua di dimensioni umane fatta di metallo arrugginito e pezzi di legno tenuti assieme da chiodi, strisce di pelle e filo d'acciaio. Decidi di seguire il consiglio di Grooja e chiedi alla statua di dirti se c'è qualcuno in particolare di cui dovresti fidarti nel corso del tuo viaggio a Suhn. Come ti aspettavi, non ottieni risposta. Ma poi si leva uno strano venticello che passando attraverso i fori della statua emette un debole fischio.

*(fig. 18) Senti le parole: "Dragone... cattivo... è buono".*

Per un attimo ti sembra di udire le parole *Dragone...cattivo...è buono*, ma poi il vento cessa, e non vi è altro che silenzio. Grooja sorride. Sembra pensare che l'oracolo abbia espresso una grande verità.

"Avanti, andiamo. L'oracolo parla soltanto una volta al giorno. Ti ha dato parole di saggezza. Sei benedetto".

Vai al **139**.



## 300

Raggiungi Caeno di sera. Malgrado le dimensioni e l'antico splendore, la città ha l'aspetto di un luogo in rovina mezzo abbandonato. Le famose ville del quartiere nord non sono che dei gusci diroccati e malandati, i viali eleganti sono invasi dalle erbacce. Ciò nonostante, malgrado la trasandatezza e la decadenza, Caeno è una città affollata, soprattutto in questo periodo dell'anno.

Mentre avanzi lungo le vie tortuose e annerite dalla cenere, scopri perché. Su quasi tutti i muri sono appesi dei poster d'un giallo sgargiante che annunciano il Derby di Caeno, una corsa annuale che attrae gente da tutto il Magnamund. La corsa è prevista per domani e

le locande e gli alberghi sono stracolmi di clienti. Dopo lunga ricerca, scovi infine una stanza libera in una taverna molto dimessa che si chiama "La Canzone della Stella d'Argento". Il grasso locandiere ti informa che la stanza ti costerà 6 Nobel, una somma esorbitante per una stamberga come quella.

"È per via del Derby" spiega, senza peraltro volersi minimamente scusare. "I letti sono una rarità con tutti questi turisti".

Se decidi di pagare all'oste 6 Nobel, vai al **259**.
Altrimenti, vai al **325**.

## 301

Estrai prontamente l'Arma Ramas e la scagli contro il cecchino. L'arma gira su se stessa e poi si conficca nel petto dell'uomo, che cade e atterra pesantemente sulle radici dell'albero che fuoriescono dal terreno. Ti avvicini in fretta, ma scopri che la cerbottana e il corno sono rotti e che i dardi avvelenati sono da qualche parte tra i rami. Dopo aver nascosto il corpo tra le felci, ti addentri nella giungla, sempre guidato dallo strano rumore.

Vai al **51**.

## 302

Servendoti delle tue capacità di mimetizzazione, ti allontani dalla porta e ti nascondi in un anfratto buio del corridoio. Poi, facendo ricorso alla tua Arte Superiore della Difesa, fai cadere la torcia fuori dal suo supporto in fondo al corridoio. Le sentinelle reagiscono immediatamente: afferrano le loro armi ed escono per scoprire chi o cosa ha originato quel rumore. Non appena oltrepassano il tuo nascondiglio, entri silenziosamente nella loro stanza e ti riprendi l'equipaggiamento che ti era stato confiscato al momento della cattura (ora puoi cancellare gli asterischi dal tuo Registro di Guerra).

Mentre ti stai infilando la tua Arma Ramas nella cintura, senti che le sentinelle stanno per ritornare nella loro stanza. Ti guardi attorno e vedi che c'è un'altra uscita: un pesante portale di legno di quercia bordato da strisce di ferro nero.

Se possiedi una Chiave di Ferro, vai al **125**.
Se non possiedi quest'oggetto, vai al **314**.

## 303

Le sfere danzano attorno alla tua barca mentre la loro risata raggelante echeggia nella nebbia. All'improvviso la Pietra di Luna e il borsello che la conteneva scompaiono, e un freddo gelido ti invade il cuore quando capisci di essere caduto nella rete di questi esseri sovrannaturali. Sei condannato a trascorrere il resto della tua esistenza prigioniero di questo vuoto senza tempo.

La tua vita e la tua missione si concludono qui, nel Mare delle Nebbie.

## 304

Mentre osservi la scialuppa di Sesketera, ripari la stringa rotta del borsello e poi controlli il tuo Zaino e il tuo equipaggiamento. Scopri di aver perso, nel corso del combattimento sott'acqua, un Oggetto dello Zaino.



*(fig. 19) Le frecce non penetrano la dura pelle del dragone.*

Cancella dal tuo Registro di Guerra il terzo oggetto nella lista degli Oggetti dello Zaino.

Per proseguire, vai al **171**.

**305**

L'uomo impreca con rabbia e ti maledice in una lingua orrenda che non conosci. Ciò nonostante il suono di quelle parole ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena. Egli ti accusa di essere una spia del Consiglio Cittadino inviato lì a spiare il loro incontro e ordina agli astanti di attaccarti e ucciderti. Gli uomini reagiscono lentamente agli ordini frenetici del predicatore. È come se stessero tentando di svegliarsi da un sonno profondo. Non hai nessun desiderio di affrontarli, perciò ti volti e corri verso l'entrata del parco. Raggiungi il cancello aperto, guardi indietro e vedi che l'uomo calvo sta per scagliarti addosso un pugnale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **241**.
Se è 5 o più, vai al **135**.

**306** *(fig. 19)*

Gli abitanti del villaggio fanno partire le frecce che colpiscono tutte il dragone, ciò nonostante nessuna di esse riesce a penetrare le dure scaglie della creatura. Tu trattieni il tuo dardo fino a quando non hai sotto mira l'occhio del dragone, l'unico punto vulnerabile - a quanto pare - in tutto il corpo della bestia. La tua freccia manca di poco il bersaglio e colpisce di striscio la palpebra del drago, ma la creatura non sembra

nemmeno accorgersi della ferita: essa continua a volare in circolo sopra il villaggio e si ferma sopra la capanna centrale, distrutta dalle fiamme. Osservi il dragone, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che esso non è venuto qui per distruggere. Sta cercando qualcosa tra le rovine annerite dal fumo.

Vai all'**85**.

## 307

Atterri sulla schiena e il contraccolpo ti lascia senza fiato, ma fortunatamente illeso. Sei caduto infatti su una balla di seta, una delle molte stivate sotto coperta. Di sopra, oltre l'apertura del boccaporto, vedi la creatura che si prepara a saltare. Rotoli rapidamente su te stesso e ti salvi così per un soffio dagli artigli della creatura, che stanno furiosamente riducendo a brandelli la balla di seta su cui eri atterrato.

Sibilando come un serpente che si prepara a colpire, la bestia si avventa contro di te. Questa volta gli artigli graffiano la parte dello scafo a pochi centimetri dalla tua testa, rimanendo impigliati nel legno per qualche secondo.

Se decidi di attaccare la creatura mentre questa è momentaneamente bloccata, vai all'**82**.

Se preferisci cogliere l'opportunità per scappare, vai al **143**.

## 308

La notte è calata da quando sei stato imprigionato nella capanna, perciò riesci a non farti vedere approfittando dell'oscurità. Sei ansioso di andartene da questo posto, ma non prima di avere recuperato la Pietra di Luna, le tue armi e tutto il tuo equipaggiamento.

Lasci che il tuo sesto senso Ramas ti guidi dove è tenuta nascosta la tua Arma Ramas, e cioè in una baracca di legno al centro dell'insediamento, occupata dagli anziani del villaggio. Ben presto la notizia della tua scomparsa spinge il capo tribù ad ordinare la tua ricerca. Rimani nascosto fino a quando la baracca non è vuota, poi entri scavalcando una finestra. Dentro trovi tutto il tuo equipaggiamento confiscato, oltre ad altri oggetti che potrebbero rivelarsi utili per la tua missione:

| | |
|---|---|
| Arco | Sapone |
| Frecce (6) | Daga |
| Lancia | Lanterna |
| Corda | Bottiglia di vino di riso |
| Amo da pesca (3) | Prisma di Cristallo *(Oggetto Speciale)* |

Dopo aver recuperato il tuo equipaggiamento, lasci la baracca e ti avvii verso la giungla. Le tue facoltà Ramas ti permettono di evitare gli abitanti del villaggio e di scappare verso est in direzione delle colline.

Vai al **137**.

## 309

Senti la lancia sibilare alle tue spalle e ti getti a terra oltre la porta di legno, ma le tue reazioni non sono abbastanza veloci, e l'arma della sentinella ti penetra in profondità nella spalla e ti scaglia a terra con la forza del suo impatto: perdi 8 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore intensissimo, afferri la

lancia e te la strappi dalla spalla prima di scagliarla via.

Vai al **59**.



### 310

Lord Rimoah ti augura la buonanotte e ti ricorda che ti chiamerà un'ora prima del sorgere del sole. Ti ritiri nel tuo letto e, lo sguardo fisso al soffitto, pensi alla missione che ti attende. Temi i pericoli che puoi incontrare, ma ti senti anche molto ispirato da quello che hai visto questa sera e dalle profetiche parole di saggezza di Rimoah.

Ti sei appena addormentato - questa è la tua impressione - che Lord Rimoah ti sveglia bussando alla porta. Raccogli le tue armi e i tuoi bagagli e poi attraversi i corridoi, illuminati dalle torce infisse alle pareti, che conducono all'entrata della torre. Mentre ti avvicini al portale principale, Rimoah ti indica una sala alla tua destra.

"Quella è l'Armeria della Torre, Grande Maestro" egli dice. "Se lo desideri, puoi ispezionarla e prendere tutto quello che vuoi prima di imbarcarti nel tuo viaggio".

Se decidi di accettare l'offerta di Lord Rimoah, puoi entrare nell'armeria ed esaminare i suoi contenuti andando al **152**.

Se decidi di declinare l'offerta, vai al **49**.

### 311

Mentre il dragone si solleva in aria, vieni colpito da una freccia. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9) riduci la tua Resistenza di 4 punti. Se è pari (0,2,4,6,8), riducila di 2.

Per proseguire, vai al **102**.

### 312

Ti rannicchi su te stesso come una molla pronta a scattare preparandoti a tuffarti in acqua. L'ufficiale si innervosisce talmente quando vede che ti stai muovendo che si fa prendere dal panico e reagisce con violenza. Nell'attimo in cui salti per il tuffo, egli ti balza addosso cercando di conficcarti la punta della picca nel petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **202**.
Se è 5 o più, vai al **12**.

### 313

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Rete* - e punti la mano destra contro la testa della creatura. Un liquido limaccioso erompe dalla punta delle tue dita e si dirige verso il mostro, il quale

tuttavia reagisce con incredibile rapidità e balza di lato in tempo per non essere avvolto dalla sostanza magica.

Avendo evitato il tuo attacco, il mostro prosegue verso la sua vittima. Gemulkin è riuscito a liberarsi dal timone, ma prima che riesca a scappare il mostro gli è addosso come un leone affamato, lo afferra per la gola e lo solleva in aria. Corri lungo il ponte scivoloso senza indugiare un attimo per attaccare la bestia, ma questa scaglia con violenza Gemulkin in mare e poi si volta verso di te per affrontarti. Il tuo primo colpo le apre una ferita sul petto, facendola gridare forte, ma essa si riprende e ti colpisce con forza. L'impeto dell'attacco ti fa cadere: scivoli lungo il ponte bagnato e cadi a testa all'ingiù in un boccaporto aperto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **307**.
Se va da 5 a 9, vai al **266**.

## 314

Corri verso la porta fermandoti soltanto per raccogliere un chiodo che hai visto per terra. Servendoti del chiodo, cerchi disperatamente di fare scattare la serratura della porta prima che le sentinelle raggiungano la stanza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **337**.
Se è 5 o più, vai al **286**.

## 315

Il proprietario del magazzino intasca le monete e poi ti sorride biecamente.

"Radyard ha levato le ancore due giorni or sono. È andato a Nord, verso Siyen. Mi sa che sei arrivato troppo tardi, amico".

Vai al **22**.

## 316

L'ufficiale si offende moltissimo della tua offerta, chiama le guardie e ordina loro di portarti via. Tutto il tuo equipaggiamento viene confiscato, compreso il borsello.

Temendo per la tua vita e per la Pietra di Luna, più tardi scappi e ti metti in cerca del tuo equipaggiamento. Riesci a raggiungere la postazione di guardia della Sala di Correzione prima che scatti l'allarme. Lì vieni scoperto, sei disposto ad arrenderti, ma l'ufficiale rifiuta di darti ascolto. Egli ordina alle sentinelle di puntarti le armi contro e poi, senza pietà, ordina di aprire il fuoco. Vieni investito da una pioggia di frecce.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella Sala di Correzione.

## 317

La tua freccia rimbalza sulla lama di Sesketera e gli graffia il viso. Non è una ferita seria, ma lo costringe a far cadere l'arma e a indietreggiare barcollando. Si tampona la guancia con le mani, e immediatamente vedi il sangue filtrare tra le sue dita. Poi senti un

rumore dall'altra parte del balcone e un attimo dopo alcune sentinelle compaiono da sotto un'arcata aperta.

"Uccidetelo!" grida Sesketera, scostandosi per permettere alle frecce dei suoi uomini di colpirti.

Abbassi lo sguardo e vedi che le porte sono ancora incustodite, malgrado l'incessante campanello d'allarme. Temendo che la tua unica via di fuga venga bloccata, ti rinfili l'arco in spalla e balzi oltre il parapetto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **75**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **142**.

## 318

Servendoti della tua Arte Superiore, fai levare dal terreno un vortice di polvere. L'improvviso e ingiustificato turbinio è causa di panico tra la folla, e attorno a te e al mulinello magico si crea il vuoto mentre gli spettatori tentano di fuggire. Indirizzi il piccolo tornado di polvere verso gli uomini di Wrok, e mentre questo li avviluppa accecandoli, tu e Melchar riuscite e scappare in fretta dall'ippodromo.

Vai al **272**.

## 319

Guidato dai tuoi compagni, avanzi nelle strade quasi buie di Ghol-Tabras fino a raggiungere la Taverna del Pesce Volante. Spingi la porta e vedi subito che la taverna è piena dei marinai che lavorano sulle molte navi ancorate in porto. È una folla rozza e vociante; ciò nonostante, non appena tu e i tuoi compagni entrate, tutti si girano a guardarvi, mentre il silenzio cala nella sala quasi per magia.

Ti avvicini lentamente al bancone cercando di ignorare meglio che puoi i sinistri mormorii che ti seguono mentre passi tra i marinai dai visi duri. L'oste ti guarda quasi volesse sfidarti ad ordinare qualcosa. Inghiotti a fatica e gli chiedi se conosca per caso qualcuno interessato all'acquisto di un po' di rame.

"Ehi, ascoltate!" egli grida agli altri. "Questo infedele vorrebbe venderci del rame!"

La folla scoppia a ridere. L'oste ti fissa con occhietti neri simili a quelli di un maiale, sorride sinistramente e ti chiede: "E cos'è che vorresti vendere, eh? Le pentole vecchie di tuo padre? Bah, vattene, scarafaggio. Qui non serviamo gentaglia come te!"

Se decidi di ordinare della birra per cercare di ingraziarti il poco amichevole oste, vai al **108**.

Se decidi che è tutto tempo sprecato, puoi lasciare la taverna andando al **249**.

## 320

Il proprietario dell'emporio chiama il giovane e gli dice di smettere di perdere tempo con te, perché ci sono altri clienti disposti a pagare che bisogna servire immediatamente. Il giovane scrolla le spalle e si allontana, mentre a te non rimane che decidere dove andare a cercare il capitano Radyard.

Se decidi di visitare il Grande Magazzino e Ufficio dei Commerci di Masama, vai al **97**.

Se decidi di recarti alla Taverna del Libero Mercante, vai al **30**.

## 321

Stai per raggiungere la cima delle scale quando perdi la presa e cadi all'indietro nella stiva. Cerchi di tirarti in piedi, ma vieni colpito da una seconda massa d'acqua di violenza inaudita che ti fa perdere i sensi. Purtroppo non riprenderai mai più conoscenza. Qualche attimo dopo il *Vargas* affonda tra le onde e ti trasporta con sé in fondo agli abissi del mare in tempesta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

## 322

Mentre si avvicina, Sesketera capisce che non sei di Shadaki. La tua carnagione chiara e i tuoi abiti Ramas indicano chiaramente che sei un uomo del Nord.

"Per il fantasma di Agarash!" sibila a denti stretti. "Tu sei l'assassino che ha ucciso mio fratello Dar-Isun. E ora sei venuto qui nella mia cittadella per rubarmi la sposa! Per gli dei, pagherai con la vita!"

Sesketera solleva la lancia con la mano destra e la soppesa impugnandola per l'asta. Così facendo dimostra di possedere un notevole controllo dell'arma, che non ti lascia dubbi in proposito: è un guerriero formidabile.

"Vendetta!" grida.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **274**.

Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **245**.

## 323

Oltre la taverna la strada si inoltra in una densa foresta e sale gradualmente tra le colline. È una regione dal clima caldo e umido, e gli insetti che la infestano rendono il tuo cammino ancora più disagevole con le loro continue punture (perdi 1 punto di Resistenza). A giudicare dal numero di puntini che ti arrossano la pelle, il sangue sommerliano deve essere particolarmente gustoso.

Mentre il sole cala verso l'orizzonte, la strada attraversa un'alta pianura prima di scendere verso le verdi acque scintillanti dello Stretto di Jazer. La città di Jazer si trova in una baia circondata da boschi, e tu raggiungi la porta orientale della città al tramonto. Un cartello fissato al cancello d'accesso ti informa che hai perduto l'ultimo traghetto, un servizio che assicura ai viaggiatori il passaggio oltre lo stretto che unisce la strada principale a Tiklu e oltre. Il prossimo traghetto parte la mattina seguente, un'ora dopo l'alba.

È una serata calda e, mentre vaghi per le strade della città, cerchi di decidere dove passare la notte.

Se desideri trovare una stanza, vai al **138**.
Se decidi di dormire all'aperto, vai al **203**.

## 324

Il liquore rosso ciliegia ti tenta molto, ma sei consapevole del fatto che i marinai Suhnesi ti stanno aspettando in strada. A Ghol-Tabras è in atto il coprifuoco, e la notte si sta avvicinando rapidamente.

Se decidi di accettare il bicchiere di liquore, vai al **271**.

*continua*

Se preferisci declinare l'offerta e trovare una scusa per andartene, vai al **95**.

### 325

"Metti sul mio conto!" esclama una voce alle tue spalle. Ti volti e vedi un giovane dai capelli biondi che indossa un mantello di lana a disegni scuri. Ha marcati lineamenti sommerliani, e i suoi abiti ti rivelano che egli è membro di una corporazione della tua madre-patria.

"Ben trovato, Maestro Ramas" egli dice, offrendoti la mano in segno di amicizia. "Mi chiamo Melchar, viaggiatore della Corporazione degli Orafi di Toran. Sono onorato di fare la tua conoscenza. Avanti, unisciti a me per la cena. Il cibo qui è al di là di ogni possibile descrizione... ma riempie una pancia vuota. E tu mi sembri proprio bisognoso di un po' di nutrimento". Ringrazi il giovane viaggiatore per la sua generosità e mentre consumi la cena in sua compagnia, vieni a sapere altre cose su di lui e su questa regione di Shadaki.

Melchar è sulla via del ritorno per Toran. Ha trascorso gli ultimi sei mesi a studiare a Tiklu presso i laboratori di un famoso orefice della città. Durante il suo soggiorno ha anche studiato la storia della regione. Dopo aver sentito dei tuoi incontri per mare, ti spiega che i bucanieri di Shadaki sono dei rinnegati, ciò che resta di una flotta un tempo grande creata dal Re-mago Shasarak. In seguito alla caduta del loro padrone, questi rinnegati furono banditi da Stella Grigia - il Mago Reggente delle Genti Libere - e relegati nelle terre selvagge del deserto di Sadi. Ad ogni modo i bucanieri sono di recente ritornati a saccheggiare le ricche rotte marine, e le loro azioni di pirateria continuano indisturbate da quando Stella Grigia scomparve tre mesi or sono nella città di Shadaki. I suoi ufficiali di corte dicono che egli si trova in missione all'estero nel Magnamund Occidentale, ma alcune voci sostengono invece che sia stato rapito da alcuni negromanti desiderosi che i giorni bui della tirannide di Shasarak ritornino a Shadaki.

Melchar ti chiede cosa ti ha portato in questa parte del mondo, e tu gli dici semplicemente di essere diretto al Porto di Suhn per incontrarti con Lord Zinair di Dessi. A queste parole Melchar ti dice che forse potrebbe aiutarti a raggiungere la tua destinazione.

Vai al **235**.



### 326

Pronunci a voce bassa le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Individua il pericolo* - e i tuoi sospetti trovano immediata conferma. Quest'uomo non sta cercando affatto di aiutarti: egli non è che un ciarlatano astuto e bugiardo che sta cercando di farti cadere in una trappola.

Piuttosto che seguirlo, gli dici che hai cambiato idea e che non desideri più trovare il capitano Radyard. L'uomo impreca sottovoce e poi se la squaglia in una viuzza adiacente. Tu lo guardi scomparire prima di

attraversare la piazza e dirigerti verso il Grande Magazzino e Ufficio dei Commerci di Masama.

Vai al **97**.

## 327

Ti fermi e molto lentamente sollevi le mani per mostrare agli Eldenoriani che non sei armato. Poi ti concentri sul capitano Eldenoriano e lanci un forte impulso di energia psichica Ramas contro la sua testa. Egli emette un grido soffocato e lascia cadere a terra il marinaio, mentre i tuoi poteri psichici penetrano nella sua mente come un pugnale incandescente.

Temendo che il loro capitano sia in preda a qualche strano attacco, gli Eldenoriani ubriachi si lasciano prendere dal panico. Gli gettano addosso della birra per scuoterlo, mentre altri si sforzano di trasportare il suo corpo pesante su un tavolo. Ad un certo punto uno dei marinai taglia con un coltello lo stretto panciotto di pelle del capitano con l'intento di farlo respirare, ma un suo compagno pensa che si tratti di un attacco di cuore. Gli sferra un pugno e all'improvviso si scatena una rissa. Durante quella confusione fai presente ai Suhnesi che quello è il momento ideale per andarsene. In silenzio, i marinai si alzano dai tavoli e si dirigono verso la porta, fermandosi soltanto un attimo per soccorrere il compagno ferito. Una volta fuori, i Suhnesi possono permettersi di ridere dell'incredibile stupidità degli Eldenoriani. È una risata vuota, ma li aiuta e superare la delusione di dover tornare così presto a bordo dell'*Azan*.

Vai al **268**.

## 328

Servendoti delle tue avanzate facoltà di mimetizzazione, ti stringi attorno al corpo il mantello Ramas e ti metti in piedi, appiattito contro la parete della capanna. Poi emetti un lungo grido, come se fossi in preda a un tremendo dolore, e aspetti che le sentinelle entrino nella capanna. La porta si apre, e due membri della tribù armati di lancia avanzano circospetti nella semioscurità. Non vedendoti subito, pensano che tu sia fuggito, escono lasciando la porta aperta per dare l'allarme, offrendoti così l'opportunità di scappare.

Vai al **308**.

## 329

La tua Arte Superiore degli Elementi ti dice che quella non è una normale tempesta, bensì il risultato di una magia di grande potenza. Consigli a Gemulkin di invertire la rotta, perché la furia di quell'uragano sta facendo ribollire la superficie del mare, imbiancandola di onde. Temendo per la salvezza della ciurma e del carico, il capitano accetta immediatamente il tuo suggerimento e ordina al timoniere di voltare la nave. Ma mentre il *Vargas* si sta dirigendo nuovamente verso Shuri Point, Gemulkin scorge qualcosa all'orizzonte che gli fa cambiare idea all'improvviso.

Vai al **100**.

## 330

Gridi ai tuoi compagni di mettersi a correre verso il porto e poi li guidi lungo le strade immerse nell'ombra. Il rumore di passi affrettati e il suono di un corno di ottone echeggiano tra i muri delle case mentre le

sentinelle danno l'allarme e si lanciano subito al vostro inseguimento. Tu e i marinai seminate senza difficoltà le sentinelle armate, ma, con tuo disappunto, quando raggiungete i cancelli del porto, vedete che sono chiusi.

Entrate rapidamente in un vicolo adiacente nella speranza di trovare un altro accesso alla banchina. All'estremità del vicolo un'altra stradina si diparte in direzione est-ovest.

Se decidi di dirigerti verso est, vai al **258**.
Se preferisci andare verso ovest, vai al **32**.

## 331

Balzi oltre i corpi degli scagnozzi e segui Melchar lungo le viuzze laterali del quartiere orientale, le quali vi riportano alla taverna della Canzone della Stella d'Argento. Una volta sani e salvi nella locanda, il giovane sommerliano si lascia scappare una risata di sollievo per essere riuscito a sfuggire agli scagnozzi di Wrok. L'oste gli chiede se il suo buonumore sia dovuto ad una vittoria al Derby, ed egli spiega che, grazie al tuo consiglio, non ha scommesso nulla. Racconta all'uomo l'accaduto e la vera ragione del suo buonumore. L'oste aggrotta la fronte: "Non è consigliabile far arrabbiare uno come Wrok, sapete" spiega, "poiché è davvero senza pietà quando si tratta di sistemare conti in sospeso. Penso che fareste meglio a dormire in soffitta questa notte. Di certo Wrok manderà i suoi uomini a cercarvi".

Accettate il consiglio dell'oste e trascorrete la notte nascosti in soffitta. Prima dell'alba uscite dalla taverna attraverso la porta sul retro, e una volta in strada ti congedi da Melchar.

"La nave del capitano Leonghi è ormeggiata giù alle banchine" egli dice. "Si chiama *Embassage*. Ti auguro buon viaggio e di arrivare presto, sano e salvo a Nhang, Grande Maestro. Ricorderò sempre la nostra piccola avventura al Derby di Caeno e spero di rivederti un giorno, quando sarai di ritorno a Sommerlund".

Vai al **244**.

## 332

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e tendi il braccio destro verso la fune penzolante. Un fascio di luce crepitante di colore bianco-azzurro erompe dal tuo dito e colpisce la fune, recidendola in due. Mentre il ponte smette di dondolare, monti rapidamente in sella e arrivi dall'altra parte. Senti delle voci irate levarsi dalla gola mentre parti al galoppo lungo il sentiero che dall'imboccatura del ponte si inoltra nella densa giungla.

Vai al **205**.

## 333

"Forse voi sapreste dirmi qualcosa riguardo a questo oggetto, capitano" dici, estraendo la Corona di Siyen dal tuo Zaino. "È stato ritrovato qualche settimana fa in un naufragio al largo delle coste di Vassagonia".

Radyard prende la corona d'argento e la ispeziona da vicino, poi sorride quando scopre un'iscrizione Siyenese intagliata lungo il bordo interno.

"È la corona di una principessa" dice, "non una corona di stato, ma una corona che la fanciulla avrebbe indossato nell'adempimento dei suoi doveri quotidiani. L'iscrizione è una prova che la corona viene dalla casa reale di Oridon. Ha più di cent'anni, e direi che apparteneva alla principessa Fahra. Venne dispersa in mare. Non vale granché, ma certo ha un valore storico, soprattutto nella mia patria".

"In tal caso, capitano" dici, "mi farebbe piacere se la teneste... in cambio di un passaggio a Masama".

Radyard accetta volentieri (cancella questo Oggetto Speciale dal tuo Registro di Guerra), ti riempie il bicchiere di birra e propone un brindisi:

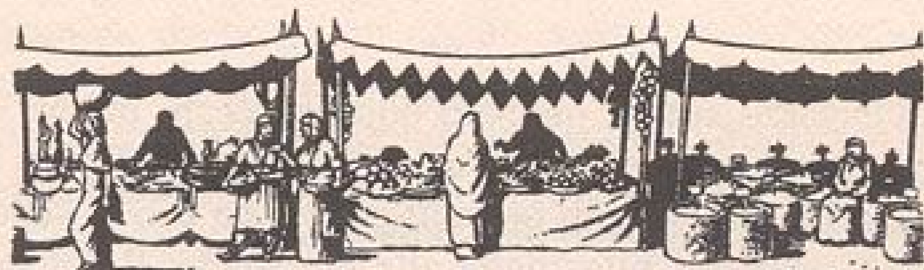
"Lunga e prospera amicizia ai nostri paesi... per Sommerlund e per Siyen!"

Vai al **239**.

## 334

L'uomo calvo ti invita ad unirti al gruppo degli astanti e ti offre del cibo dalla terrina. Il cibo sembra molto appetitoso, ma i tuoi sensi Ramas ti mettono in guardia. Ci deve essere un intento nascosto dietro quell'offerta.

Se decidi di accettare comunque il cibo, vai al **40**.
Se preferisci rifiutare l'offerta, vai al **237**.



## 335

Servendoti delle tue avanzate facoltà di mimetizzazione, ti confondi perfettamente con il denso fogliame mentre ti avvicini alla fonte del rumore. Sei davvero fortunato a poterti servire delle tue arti di Maestro Ramas perché poco dopo percepisci la presenza di un uomo, appostato in alto tra i rami di un albero vicino. Le gambe e il torso sono dipinti con i colori della foresta: deve trattarsi di una sentinella appartenente a una qualche tribù della giungla.

Capisci che l'uomo non ti ha visto. Piuttosto che rischiare di venire scoperto, giri attorno all'albero su cui è appostata la sentinella prima di proseguire nella giungla.

Vai al **51**.

## 336

Ancora una volta fai ricorso alla magia della Confraternita: pronunci le parole dell'incantesimo - *Levitazione* - e cominci a sollevarti dal fondo della fossa. Arrivato al livello del terreno, annulli l'effetto dell'in-

cantesimo e posi i piedi sull'erba. Una pioggia di frecce sibila intorno a te mentre ti inoltri più in fretta che puoi nella fitta giungla.

Vai al **38**.

### 337

Il lucchetto scatta, ma solo dopo parecchi minuti di snervanti tentativi. Lasci cadere il chiodo e afferri la maniglia, ma proprio in quell'attimo un trio di sentinelle compare sulla soglia alle tue spalle. Il comandante del gruppo emette un grido rabbioso e afferra la lancia preparandosi a scagliartela addosso. Tiri disperatamente la maniglia e, proprio mentre il pesante portale si apre, la sentinella lancia la sua arma con forza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **309**.
Se va da 4 a 7, vai all'**88**.
Se è 8 o più, vai al **10**.

### 338

Nell'attimo in cui fai partire il colpo finale, il corpo della creatura si trasforma in una massa fiammeggiante di scintille verdi. Le scintille si dissolvono rapidamente senza lasciare traccia alcuna della loro presenza, tranne che per un puzzo di morte e putrefazione. I tuoi sensi Ramas ti comunicano che il mostro era un essere magico, un'entità malvagia inviata a recuperare la Pietra di Luna.

Mentre recuperi la tua Arma Ramas, cerchi di capire chi potrebbe essere l'autore di quella nefasta creazione magica. Poi all'improvviso la tua attenzione viene catturata da problemi di più urgente soluzione. Lo scafo del *Vargas* sta cominciando a spezzarsi sotto la spinta costante delle onde impazzite. La stiva si sta riempiendo rapidamente d'acqua, e tu devi affrettarti a fuggire se non vuoi rimanere intrappolato in questa tomba marina.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **127**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **248**.

### 339

Ritorna il bel tempo, e l'*Azan* procede celermente solcando le verdi acque del Golfo di Tentarium. Poco dopo mezzogiorno del dì seguente la vedetta avvista i tetti più alti di Zharloum, e meno di un'ora più tardi state già entrando nel porto di questa grande città. Stendardi color smeraldo sventolano in cima alle torri e ai tetti delle case battute dal sole, e una folla di cittadini affaccendati si accalca sui viali e sulle vie. Questo vecchio porto shadakeno ha una lunga tradizione di libertà e libero commercio. Si trova a molte miglia dalle città più a sud, dove viene esercitato il potere politico di Shadaki, e grazie a questa fortunata circostanza a Zharloum sono stati risparmiati i danni arrecati in altre zone di questo paese dal succedersi di dominatori tirannici e senza pietà.

La nave entra nel porto e viene rapidamente ormeg-



*(fig. 20) Ti ritrovi circondato da sei uomini armati di coltello.*

giata ad una banchina nei pressi del magazzino in cui sono depositati i lingotti di rame e ferro che l'*Azan* trasporterà a Suhn. Mentre la ciurma incomincia a caricare la nave, acconsenti ad aiutare Gregor a trovare il Consolato Lourdiano, dove egli potrà dare notizia dell'attacco subito dalla sua nave e cercare aiuto per fare ritorno a casa.

Assieme scendete dall'*Azan* e percorrete l'acciottolato della via che conduce fuori dal porto nel cuore della città. Quando chiedete informazioni ad un passante, questi vi spiega che il Consolato Lourdiano si trova alla fine di questa grande via affollata. Gregor desidera raggiungere il consolato, ma non ha più tanta fretta; dice che forse varrebbe la pena di fare visita a una delle molte taverne pittoresche o a uno dei famosi empori che si trovano su questo viale principale.

Se decidi di visitare l'Emporio delle Erbe di Zharloum, vai al **61**.

Se preferisci recarti alla Taverna del Cavallo Fortunato, vai al **252**.

Se vuoi proseguire lungo la strada principale, vai al **168.**

**340** *(fig. 20)*

Segui il vecchio, ma quando il percorso comincia ad allontanarsi troppo dalla banchina, cominci a sentirti un po' a disagio. Sospetti che l'uomo o si sia perso, o sia ubriaco, oppure che non sia affatto il vecchio mendicante innocuo che vuole fare credere di essere.

Gli chiedi dove ti stia portando, ed egli dice di conoscere le scorciatoie della città come nessun altro. Ti conduce in una stradina laterale, e un attimo dopo i

tuoi timori trovano conferma quando vieni circondato da sei biechi individui armati di coltello. La tua guida dalla faccia di furetto scompare, e in un attimo i sei ti sono addosso.

Delinquenti di Masama (6):
Combattività 38 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **7**.

### 341

Ti svegli dopo nemmeno un'ora e non riesci più ad addormentarti a causa degli insetti che infestano il tuo materasso. Le tue facoltà Ramas ti proteggono; fortunatamente non contrai alcuna infezione, ma perdi ugualmente 3 punti di Resistenza a causa della mancanza di sonno.

Quando si leva il sole, decidi di alzarti. Controlli il tuo equipaggiamento e poi lasci la taverna e ti incammini verso l'imbarco del traghetto. Riesci a vedere il barcone che si sta avvicinando sulle acque dello stretto. È carico di carri e cavalli, e a bordo ci devono essere più di cento passeggeri. Al punto d'imbarco vedi che si è formata una fila, mentre il traghettatore aspetta di incassare il prezzo dei biglietti. Un cartello che l'uomo porta appeso al collo ti informa che il prezzo della traversata è di 2 Nobel.

Se puoi permetterti un biglietto, vai al **188**.
Se non hai i 2 Nobel necessari, vai al **287**.

### 342

Ti affretti fuori dal parco e raggiungi il ripido sentiero che conduce al porto. Il crepuscolo sta stendendo il suo grigio mantello sul cielo privo di nuvole quando raggiungi l'*Azan*. Sali a bordo e scopri che tutto il carico è stato trasportato a terra.

Il capitano Jenkshi è soddisfatto del lavoro del suo equipaggio e decide di concedere ai marinai un premio. Metà di loro vorrebbe trascorrere la notte a terra alla Taverna dei Tre Argani, una delle locande migliori del porto. L'oste ha consegnato del cibo fresco nel pomeriggio e ha promesso un boccale di birra gratis a tutti i marinai che si recheranno a fargli visita. Il capitano concede il suo permesso, ma ad una condizione: tutti quelli che vogliono scendere a terra devono ritornare a bordo prima dell'alba del giorno seguente.

"Dobbiamo salpare con la marea di primo mattino" ruggisce, "perciò i ritardatari non si aspettino di trovarci qui ad aspettarli".

Se decidi di scendere a terra e recarti alla Taverna dei Tre Argani, vai al **144**.
Se preferisci rimanere a bordo con il capitano e i restanti membri dell'equipaggio, vai al **288**.

### 343

Ti sfili rapidamente l'Arco di spalla, estrai una freccia, prendi la mira e rilasci la corda. Il dardo si conficca nel petto del cecchino prima che questi abbia il tempo di usare di nuovo la sua cerbottana. L'uomo cade e atterra pesantemente sulle radici dell'albero che fuoriescono dal terreno. Ti avvicini in fretta al corpo, ma scopri che la cerbottana si è rotta e che i dardi avvelenati sono da qualche parte tra i rami. Dopo aver

nascosto il corpo tra le felci, ti addentri nella giungla, sempre guidato dallo strano rumore.

Vai al **51**.

**344**

Ti affretti giù per la stiva e oltrepassi una porticina che immette in un'area adiacente dello scafo, nella quale sono stivate ceste di cibo e barili d'acqua. In fondo a quest'area vedi una scala di legno che sale verso un boccaporto del ponte di prua. I tuoi sensi Ramas ti rivelano anche che vicino alla scala, nel pavimento, vi è una botola nascosta.

All'improvviso senti un rumore di legno che si spezza e capisci che la creatura si è liberata. Avverti il sibilo del suo respiro e sai che ti restano pochi secondi prima che essa ti raggiunga.

Se decidi di nasconderti tra le ceste e i barili, vai al **254**.
Se decidi di salire le scale, vai al **31**.
Se preferisci aprire la botola nascosta, vai al **112**.

**345**

Le sentinelle vi circondano puntando le lance contro di voi. Rimanete così fino a quando un carro trainato da due cavalli non arriva per condurvi nella prigione cittadina. Mentre sali a bordo del carro puzzolente, le tue armi, le Armi Ramas e gli Oggetti dello Zaino vengono confiscati e fatti cadere in un cesto di legno che si trova accanto al guidatore. (Sul tuo Registro di Guerra segna ciascuno di questi oggetti con un asterisco [*] per indicare che non sono più in tuo possesso, senza però cancellarli. Gli Oggetti Speciali che possiedi ti vengono lasciati.)

All'ordine dell'ufficiale, il carro comincia ad avanzare con andatura barcollante. Dopo pochi minuti esso emerge dalle strade buie e sale una rampa liscia e ben curata che passa sotto il cancello imponente delle prigioni di Ghol-Tabras. Sopra il cancello sventola una bandiera con un serpente nero avvolto attorno alla lama di una scimitarra d'argento: l'emblema personale di Sesketera, il governatore della città, un uomo che non deve la sua fama né alla sua bontà d'animo né alla sua pietà.

Vai al **265**.



**346**

Fai ricorso alla tua facoltà di Controllo Animale per calmare le creature impaurite e affamate e capisci che esse sono sensibili ai tuoi comandi psichici; ciò nonostante percepisci in loro una reazione ostile del tutto inattesa. L'improvviso conflitto dei loro istinti le confonde, facendole ruggire per la frustrazione. In preda al panico, le due creature simili a lupi scappano dalla caverna e scompaiono nella giungla battuta dalla pioggia. Certo che esse non faranno ritorno, ti sistemi su un letto di morbido muschio e ti addormenti in un attimo.

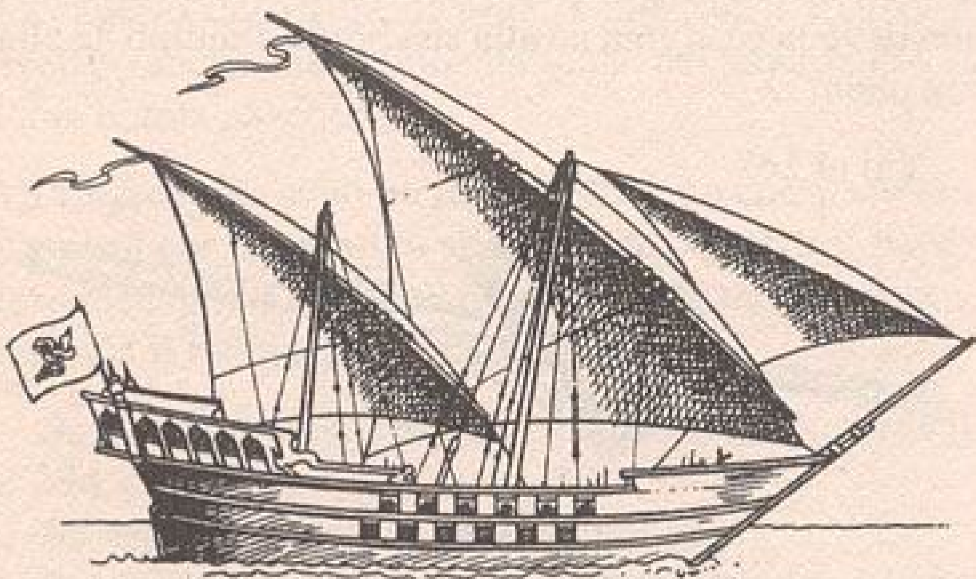
Vai al **220**.

## 347

Vi fate strada tra la calca e raggiungete il cancello laterale, ma solo per scoprire che è chiuso da una catena. Ti guardi attorno e vedi che i complici di Wrok vi stanno circondando da ogni parte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **263**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **73**.



## 348

Rotoli su un fianco nel disperato tentativo di non venire schiacciato dalla sezione dell'albero maestro che sta per crollarti addosso. I tuoi riflessi rapidi evitano il peggio, mentre l'enorme troncone di legno si schianta sul ponte di prua, ma purtroppo non ti sei mosso abbastanza in fretta per evitare di venire colpito sulla schiena da un ammasso di funi e detriti: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **160**.

## 349

Mosso a pietà dai lamenti del tuo povero cavallo, cerchi un'arma con cui attaccare la creatura sovrannaturale.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **74**.
Altrimenti, vai al **224**.

## 350

Gli Shianti ti accompagnano ad un meraviglioso edificio - il Tempio sacro di Amida - che si erge su un'alta roccia e domina la vista spettacolare di tutta l'isola magica. Qui, in una cerimonia formale, ricevi i ringraziamenti di Acarya, il capo degli Shianti in esilio. Egli giura solennemente di riconsegnare la Pietra di Luna nelle mani della dea Ishir in persona, assicurando così che mai più i suoi poteri verranno usati né per distruggere il delicato equilibrio della natura nel Magnamund, e neppure dalle forze del Male.

Dopo la cerimonia, gli Shianti ti mostrano alcune delle meraviglie magiche della loro isola, mai viste da uomo alcuno prima di te. Rimani incredulo davanti ai fiumi di gioielli, alla flora incredibile e alla fauna esotica al di là di ogni possibile descrizione verbale. Dopo la visita a questa isola paradisiaca, ti viene permesso di riposarti un po' prima di essere riaccompagnato alla barca per il viaggio di ritorno al Porto di Suhn.

La tua traversata verso Suhn è rapida e stranamente tranquilla. Capisci che la velocità e la rotta della tua imbarcazione sono controllate dagli Shianti, perché dopo pochi minuti dalla tua partenza vedi comparire oltre una nebbiolina lieve e azzurrina il porto di Suhn. Una brezza costante gonfia la tua vela e ti spinge verso

la banchina dove, con tua sorpresa, Lord Zinair ti sta già aspettando.

Congratulazioni, Grande Maestro. Ancora una volta hai dato prova di coraggio e inventiva. Hai portato a termine questa difficile e cruciale missione affidatati da Lupo Solitario. La restituzione della Pietra di Luna agli Shianti costituisce una grande vittoria contro il Male, ma la guerra non si è ancora conclusa. Al tuo ritorno al Porto di Suhn vieni a sapere da Lord Zinair di una nuova e sinistra minaccia alla fragile pace del tuo mondo. Se desideri confrontarti con questo nuovo pericolo e provare che sei davvero un campione del Nuovo Ordine Ramas, accetta la sfida della prossima emozionante avventura di Lupo Solitario intitolata:

*L'eroe di Mydnight*

## TABELLA DEL DESTINO

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 5 | 0 | 1 | 6 | 2 | 3 | 7 | 8 | 1 |
| 0 | 3 | 0 | 1 | 7 | 4 | 8 | 1 | 6 | 5 |
| 7 | 8 | 2 | 0 | 5 | 9 | 4 | 6 | 1 | 4 |
| 6 | 1 | 7 | 6 | 1 | 5 | 8 | 0 | 5 | 3 |
| 4 | 7 | 9 | 4 | 2 | 6 | 0 | 3 | 9 | 3 |
| 6 | 4 | 4 | 7 | 8 | 0 | 7 | 5 | 0 | 2 |
| 9 | 3 | 6 | 0 | 5 | 8 | 2 | 4 | 9 | 2 |
| 7 | 4 | 2 | 7 | 8 | 5 | 9 | 1 | 6 | 5 |
| 5 | 2 | 4 | 8 | 2 | 5 | 4 | 6 | 1 | 8 |
| 8 | 7 | 2 | 6 | 6 | 5 | 1 | 8 | 5 | 0 |

## RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

## FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

# RISULTATI DI COMBATTIMENTO

## Rapporto di forza

| Numero del destino | | –11 O MENO | –10/–9 | –8/–7 | –6/–5 | –4/–3 | –2/–1 | 0/0 | +1/+2 | +3/+4 | +5/+6 | +7/+8 | +9/+10 | +11 O PIÙ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | N | –0 | –0 | –0 | –0 | –1 | –2 | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 |
| | GM | M | M | –8 | –6 | –6 | –5 | –5 | –5 | –4 | –4 | –4 | –3 | –3 |
| 2 | N | –0 | –0 | –0 | –1 | –2 | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 |
| | GM | M | –8 | –7 | –6 | –5 | –5 | –4 | –4 | –3 | –3 | –3 | –3 | –2 |
| 3 | N | –0 | –0 | –1 | –2 | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 |
| | GM | –8 | –7 | –6 | –5 | –5 | –4 | –4 | –3 | –3 | –3 | –2 | –2 | –2 |
| 4 | N | –0 | –1 | –2 | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 |
| | GM | –8 | –7 | –6 | –5 | –4 | –4 | –3 | –3 | –2 | –2 | –2 | –2 | –2 |
| 5 | N | –1 | –2 | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 | –14 |
| | GM | –7 | –6 | –5 | –4 | –4 | –3 | –2 | –2 | –2 | –2 | –2 | –2 | –1 |
| 6 | N | –2 | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 | –14 | –16 |
| | GM | –6 | –6 | –5 | –4 | –3 | –2 | –2 | –2 | –2 | –1 | –1 | –1 | –1 |
| 7 | N | –3 | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 | –14 | –16 | –18 |
| | GM | –5 | –5 | –4 | –3 | –2 | –2 | –1 | –1 | –1 | –0 | –0 | –0 | –0 |
| 8 | N | –4 | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 | –14 | –16 | –18 | M |
| | GM | –4 | –4 | –3 | –2 | –1 | –1 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –O |
| 9 | N | –5 | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 | –14 | –16 | –18 | M | M |
| | GM | –3 | –3 | –2 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 |
| 0 | N | –6 | –7 | –8 | –9 | –10 | –11 | –12 | –14 | –16 | –18 | M | M | M |
| | GM | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 | –0 |

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

# I BUCANIERI DI SHADAKI

22



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
La Pietra di Luna - il magico manufatto che racchiude in sé tutta la magia e la saggezza degli Shianti - deve essere restituita ai suoi creatori, i quali a loro volta la consegneranno alla dea Ishir. Lupo Solitario ha affidato a te, suo miglior discepolo, la missione di riportare il preziosissimo oggetto a Lorn, la mistica isola nella quale gli Shianti vivono in esilio e che nessun mortale ha mai visitato. Ma tra te e questa terra di leggenda vi sono mari infestati da pirati, città governate da crudeli tiranni, giungle popolate da selvaggi e bestie feroci... A te, Grande Maestro, il compito di superare le insidie del viaggio e consegnare agli Shianti la favolosa Pietra di Luna.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Buona fortuna Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-841-0

L. 11.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

# DISCLAIMER